N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC



172
JUILLET/
AOÛT
2005



Le PC souhaite la bienvenue aux nouvelles consoles

60 jeux pour leur apprendre le métier

E3

PREY
SPORE
ALAN WAKE
ELDER SCROLLS : OBLIVION
KING KONG
QUAKE IV
COMPANY OF HEROES
ET : QUAKE WARS
HELLGATE : LONDON
F.E.A.R.
RISE OF LEGENDS
ADVENT RISING
SW EMPIRE AT WAR
TABULA RASA
WARHAMMER 40K WINTER ASSAULT...

Numéro 172 • Juillet/Août 2005 • FRANCE métropolitaine 6,50 € • ANT-GUY 7,60 € • REU 9,35 € • BEL 6,60 € • CH 13 FS • CAN 9,95 $ • LUX 6,60 € • MAR 82,50 DH • PORT cont 7 €

BATTLEFIELD 2 • GTA SAN ANDREAS • SCAR • DOSSIER E3 joystick 172 JUILLET/AOUT 2005 • 6,50 €






EA
GAMES

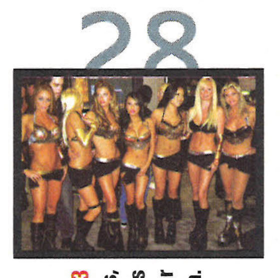
Sommaire

172 JUILLET/AOÛT 2005

LES NEWS JEUX ET BETA-VERSIONS DU MOIS

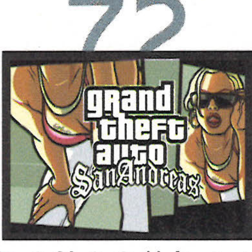
LES TESTS DU MOIS

28



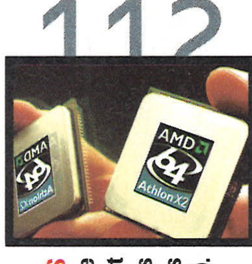
DOSSIER E3
Ils y sont allés, ils ont vu, ils sont revenus, vaincus. Découvrez les prochains gros titres à venir sur nos PC disséqués par Caféine, Faskil et Yavin.

72



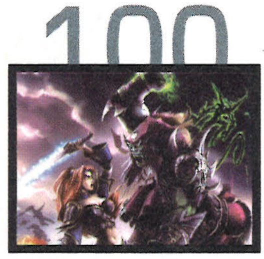
TEST
Au programme ce mois-ci pour votre plaisir, de l'action avec Battlefield 2 qui ne déçoit pas nos attentes, de l'aventure épicée de coups de batte de baseball avec GTA San Andreas et finalement assez peu de produits pour les plus pacifistes d'entre vous. Désolé.

112



MATOS
Entre l'Athlon 64 X2, la GeForce 7800 et le Crossfire d'ATI, les prochains mois vont être riches en rebondissements techniques et autres annonces extatiques (et en ruines budgétaires).

100



REZO
Les champs de bataille de World of Warcraft sont enfin là, à la hauteur de ce qu'on en attendait. Découvrez également le « nouveau » Phantasy Star, les derniers rebondissements de l'eSport et une chronique sur Guild Wars.

ET AUSSI...

COUVERTURE
© Joystick / Laurent « Titan » Sébire

IMPRIMÉ EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE

JOYSTICK
est édité par Future France
S.A.S. au capital de 3 995 978 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
Présidente Directrice Générale : Saghi Zaïmi
Directrice Générale, Finances et Administration : Jane Wray
Principal actionnaire : Future Holdings Limited 2002
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directeur des ressources humaines : Richard Karacian
Directrice Marketing & Commercial : Saghi Zaïmi
Directeur de Magazine : Xavier Levy
Prix au numéro : 6,50 euros - Date de parution : fin juin
Dépôt légal à parution

ABONNEMENTS
18-24, quai de la Marne – 75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50 – Fax : 01 42 00 56 92
e-mail : abofuture@dipinfo.fr
Tarif France 1 an (11 numéros) : 57,20 euros
Étranger Tél. : 01 44 84 05 50

RÉDACTION
101-109, rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax rédaction : 01 41 27 64 85
Directeur éditorial : Cyrille Tessier
Rédacteur en chef : Arnaud « Caféine » Chaudron
Chef de rubrique news : Jean-Christophe « Faskil » Detrain
Chef de rubrique tests et BV : Sébastien « Bishop » Finot
Chef de rubrique réseau : Cyril « Cyd » Dupont
Secrétaire de rédaction : Sophie « Rustine » Prétot
Première rédactrice graphiste : Érica « Mélusine » Denzler
Responsable de la rédaction technique : Olivier Delacourt
Rédacteur : Emmanuel « Tbf » Bezy
Directeur artistique groupe : Nicolas Cany
Directeur artistique délégué/chef de studio :
Jean-Michel Sabatié

Ont participé à ce numéro :
Matthieu « Gruth » Guéritte, Erwan « Fumble » Lafleuriel, Guillaume « C_Wiz » Louel, Ismaël « Atomic » Villéger, Sébastien « Socrates » Hatton, Michel «Yavin » Beck, Lâm Hua, Fabrice Bloch (maquettiste), Mélanie « Maoh » Gras, Viviane Fitas

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 00
Directeur Commercial et Publicité : Jérôme Adam
(jerome.adam@futurenet.fr)
Directeur commercial Publicité : Vincent Saulnier
(vincent.saulnier@futurenet.fr)
Directeur de clientèle : Didier Pechon
(didier.pechon@futurenet.fr)
Chef de Publicité : Nicolas Berdon
(nicolas.berdon@futurenet.fr)
Responsable Trafic : Maguy Edouard
(maguy.edouard@futurenet.fr)
Assistante Trafic : Natacha Marquis
(natacha.marquis@futurenet.fr)
Directeur de Publicité Hors Captif : Yann Aubry de Montdidier (yann.aubry-de-montdidier@futurenet.fr)
Chef de Publicité Hors Captif : Charles Antonietti
(charles.antonietti@futurenet.fr)

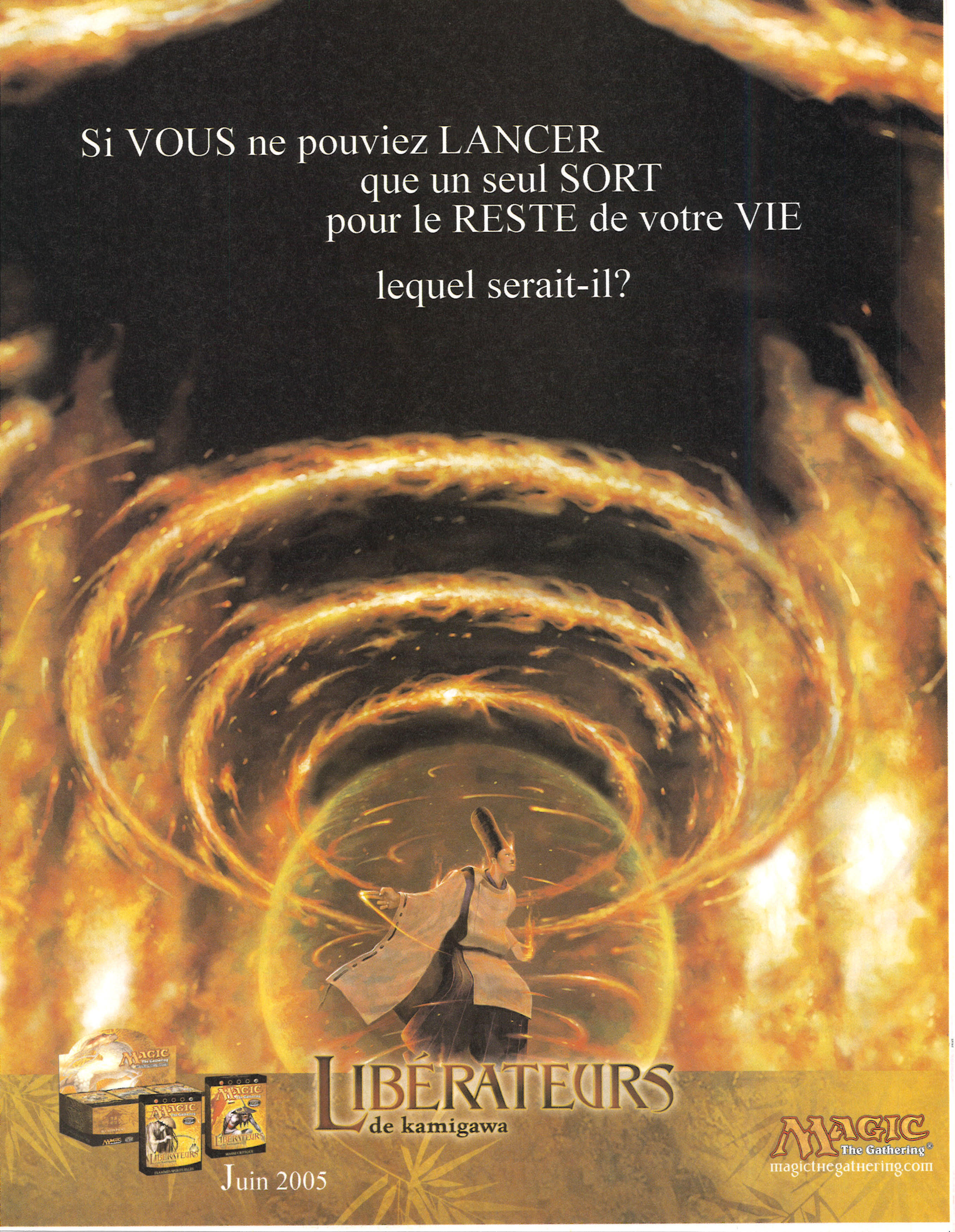
FABRICATION
Responsable de la fabrication : Jacqueline Galante
Chef de fabrication : Solenn De Clercq
(solenn.DeClercq@futurenet.fr)

DIFFUSION
Responsable de la diffusion : Florence Lourier
Responsable abonnement : Valérie Bardon
Chef de produit vente au numéro : Aude Leborgne

OJD PRESSE PAYANTE 2003

Distribution : SAEM Transport Presse
Impression : Québécor World SA, siège social : Torcy
Imprimé en France, Printed in France
Commission paritaire N° 0305 K 3973 - ISSN : 1145-4806





Si VOUS ne pouviez LANCER
que un seul SORT
pour le RESTE de votre VIE
lequel serait-il?
MAGIC The Gathering
LIBÉRATEURS
FLAMMES SPIRITUELLES
MASSE CRITIQUE
LIBÉRATEURS
de kamigawa
Juin 2005
MAGIC The Gathering
magicthegathering.com



Dell™ Aiguisez

LE PC DES JOUEURS

Dimension™ XPS



- Processeur Intel® Pentium® 4 640 avec technologie HT (3.20 GHz, 2 Mo L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Microsoft® Windows® XP Édition Familiale
- Chipset Intel® 955X Express
- 512 Mo PC-4200 Bicanale DDR2 533 MHz
- Disque Dur 160Go SATA
- Moniteur non inclus
- nVidia® GeForce™ 6800 PCI-E 256Mo DVI/Sortie TV
- Carte son Sound Blaster® Audigy 2™ ZS
- DVD +/-RW 16x (1 lecteur)
- Carte Réseau Gigabit Integrée
- Garantie 1 an sur site J+1[a]
- Microsoft® Works 7.0

1 295 €HT 1 549 €TTC*

Possibilité de financement : contactez-nous

Réf. PPFR5-D07XP5

Extensions conseillées

- Garantie 3 ans sur site J+1[a] — 178 €TTC
- Microsoft® Office Edition PME 2003 — 323 €TTC
- Appareil numérique Fuji Fine Pix A330 — 175 €TTC

Dell™ recommande Microsoft® Windows® XP Professionnel

Le XPS de Dell™, équipé d'un processeur Intel® Pentium® 4 avec technologie HT, donne une puissance et un contrôle époustouflants à vos jeux.

Accomplissez des exploits en défiant la mort, éliminez toute opposition, la domination totale peut être la vôtre où que vous soyez et quand vous en sentez l'urgence. Le XPS vous prend par la peau du cou et réveille le super héros qui sommeille en vous. Avec une finesse graphique surprenante, un son à vous couper le souffle, vous sentirez la puissance, les forces gravitationnelles, le vertige comme jamais. Grâce au processeur Intel® Pentium® 4 avec technologie HT, le XPS a été conçu pour le joueur passionné que rien n'arrête jusqu'à la victoire. C'est l'arme qu'il vous faut.

Une assistance 24H/24

Besoin d'aide? Mobilisez simplement vos renforts. Avec l'accès personnel à une équipe de spécialistes Dell™ XPS, vous aurez toutes les réponses dont vous avez besoin, 24H/24.

Mais rappelez-vous que vous ne trouverez pas le XPS en magasin, alors appelez-nous directement ou consultez le site Dell™ dès maintenant.



vos instincts

Nouvel Inspiron™ XPS



- Technologie Mobile Intel® Centrino™ Processeur Intel® Pentium® M 760 (2.00 GHz, 2 Mo L2 Cache, 533 MHz FSB) & Carte réseau sans fil Mini PCI Intel® pro M2915 802.11 b/g
- Microsoft® Windows® XP Édition Familiale
- Chipset Intel® 915 PM
- 512 Mo Bi-Canale DDR2 533 MHz
- Disque dur 60 Go 5400 tpm
- Ecran 17" WUXGA (1600x1200)
- nVidia® GeForce™ 6800 ULTRA avec 256 Mo
- Combo graveur CDRW 24x / DVD 8x
- Modem 56 K et réseau 10/100 intégrés
- Garantie 1 an sur site J+1[a]
- Microsoft® Works 7.0

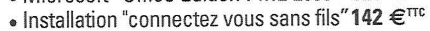
2 249 €HT 2 689 €TTC*

Possibilité de financement : contactez-nous

Réf. PPFR5-N07XP5

Extensions conseillées

- Garantie 3 ans sur site J+1[a] 263 €TTC
- Microsoft® Office Edition PME 2003 323 €TTC
- Installation "connectez vous sans fils" 142 €TTC





Consultez les toutes dernières offres sur Internet - www.dell.fr

Particuliers **0 825 387 254** / Entreprises **0 825 387 255**

Du lundi au vendredi de 8h30 à 19h. Le samedi de 10h à 17h (0,15 €/mn)





sommaire #172

Ce mois-ci, nous vous offrons deux jeux complets. L'œil du Kraken pour les accros aux jeux d'aventure et Nexuiz pour ceux qui préfèrent se tirer dans les dents à coups de lance-roquettes. Vous découvrirez aussi tout un tas de démos pour satisfaire vos envies les plus diverses (dans la limite du raisonnable, évidemment) : de la course avec Cross Racing Championship à la stratégie avec Codename : Panzers Phase Two, il y a de quoi vous éclater.

L'Œil du Kraken

Genre : Aventure
Développeur : Absurdus
Éditeur/Distributeur : Absurdus
Site Internet : www.absurdus.net/kraken/jeu.htm
Config minimum : Windows 98/2000/XP, CPU 350 MHz, 128 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo, DirectX 9.0
Config recommandée : Windows 2000/XP, CPU 500 MHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo, DirectX 9.0



En résumé

L'œil du Kraken est un jeu complet, une aventure qui vous invitera à mener l'enquête au sujet d'une affaire de vol ; mais il ne s'agit pas d'un simple larcin puisque le voleur a dérobé l'œil de Kraken et risque fort de dominer la planète grâce à cet artefact si personne ne l'arrête – devinez un peu qui va s'y coller ? Les amateurs du genre ne devraient pas être dépaysés par l'interface et le gameplay de ce Point & Click. Évidemment, tout se fait à la souris, que ce soit pour parler avec vos interlocuteurs ou interagir avec le décor. Soyez vigilant et cliquez sur tout ce qui vous paraît suspect pour progresser dans l'aventure.



Cross Racing Championship

Nom : Cross Racing Championship
Genre : Course
Développeur : Project 3 Interactive
Éditeur/Distributeur : Invictus
Site Internet : www.crc-game.com
Config minimum : Windows 98/2000/XP, CPU 1,4 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo, DirectX 9.0
Config recommandée : Windows 2000/XP, CPU 2,2 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 128 Mo, DirectX 9.0

En résumé

Si le cœur vous en dit et que vous êtes fan de jeux de course, prenez le volant des voitures de rallye de Cross Racing Championship. Deux tracés vous sont offerts, le premier en mode Quick Race et le second en Time Trial. Contrairement à la démo sortie il y a plusieurs mois, cette nouvelle édition retransmet parfaitement les sensations de la version finale. Bien sûr, pas mal de modes de jeu sont réservés au titre vendu en magasin, mais vous pourrez au moins faire quelques tours de piste afin de vérifier si le pilotage est à votre goût.





DVD

Chaos League : Mort Subite

Genre : Sport
Développeur : Cyanide
Éditeur/Distributeur : Focus
Site Internet : www.chaosleague-lejeu.com
Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, CPU 700 Mhz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo, DirectX 9
Config recommandée : Windows XP, CPU 2 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 128 Mo, DirectX 9



En résumé

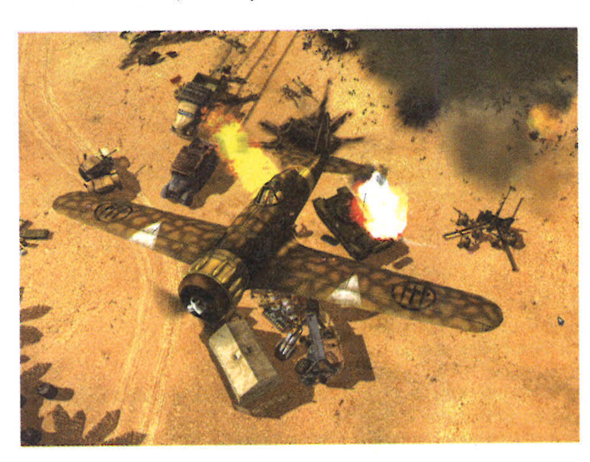
Le jeu de sport saupoudré de stratégie de Cyanide se dote d'une extension nommée Mort Subite. En fait, il ne s'agit pas d'un simple add-on mais d'un stand-alone, c'est-à-dire qu'il n'est pas nécessaire de posséder Chaos League pour s'éclater avec Mort Subite.
Les développeurs ont inclus de nombreuses nouveautés, comme de nouvelles races, de nouveaux éléments de gameplay et bien d'autres choses. Si vous êtes accro à Chaos League, nous vous proposons de découvrir les nouveautés de Mort Subite par le biais de cette démo.





Codename : Panzers Phase Two

Genre : Stratégie
Développeur : Stormregion
Éditeur/Distributeur : CDV Software Entertainment
Site Internet : www.panzers.de
Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, CPU 1.5 MHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo, DirectX 9.0c
Config recommandée : Windows 2000/XP, CPU 2 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 128 Mo, DirectX 9.0c



En résumé

Les amateurs du jeu de stratégie Codename : Panzers (basé sur la Seconde Guerre mondiale) peuvent se réjouir car cette démo leur permet de découvrir la toute dernière version de ce titre qui sera disponible à la rentrée. Vous vous ébattrez sur de nouveaux terrains de guerre comme l'Afrique, l'ex-Yougoslavie ou encore l'Italie, et vous pourrez profiter de petites améliorations graphiques, par exemple les phares allumés des véhicules durant les missions nocturnes.







Les démos

Répertoire \DEMOS

DVD



Pro Cycling Manager

Genre : Sport
Développeur : Cyanide Studio
Éditeur/Distributeur : Focus
Site Internet : www.cycling-manager.com
Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, CPU 1 GHz, 128 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo, DirectX 9
Config recommandée : Windows 2000/XP, CPU 2,4 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo, DirectX 9

En résumé

Bien plus qu'une simple évolution, cette cuvée 2005 de Pro Cycling Manager se dote de nombreuses nouveautés. Au programme : nouveau moteur graphique, éditeur de courses 3D, refonte du système de championnat… Si vous faites partie de la communauté des joueurs accros au genre, vous devriez vous plonger dans cette démo au plus vite, elle vous donnera un avant-goût de toutes ces gourmandises.

DVD

Phantasy Star Blue Burst

Genre : Stratégie
Développeur : Sonic Team
Éditeur/Distributeur : Sega
Site Internet : http://psobb.com/index.php
Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, CPU 700 MHz, 128 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo, DirectX 9
Config recommandée : Windows XP, CPU 1,4 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo, DirectX 9

En résumé

Plongez au cœur de PSBB, directement issu de sa version console et jouable en ligne exclusivement. Vous pourrez faire vos premiers pas dans son univers coloré (et archaïque), à l'action omniprésente, en groupant avec d'autres joueurs pour partir en mission. But du jeu : tuer un maximum de monstres, cumuler les points d'expérience et faire ainsi évoluer votre personnage. Mais avant de vous lancer dans l'aventure, sachez qu'il faut disposer d'un Game ID. Pour l'obtenir, suivez les étapes requises en vous rendant sur cette page web : https://billing.playsega.com/registration/countrySelect.html



Lancement de l'interface Joystick

L'interface fonctionne indifféremment avec toutes les versions de Windows. Si vous pouvez naviguer sur Internet avec votre PC, vous devriez pouvoir lancer l'interface sans aucun problème. Si vous n'avez pas installé avant le .Net Framework, ce dernier sera installé (en V.F.) au premier lancement. Si vous avez désactivé l'autorun de votre lecteur CD ou DVD, vous devez double-cliquer sur joystick.exe et pas InterfaceJoystick.exe à la première utilisation pour vérifier la présence du .NET Framework.

Comment nous faire parvenir vos créations ?

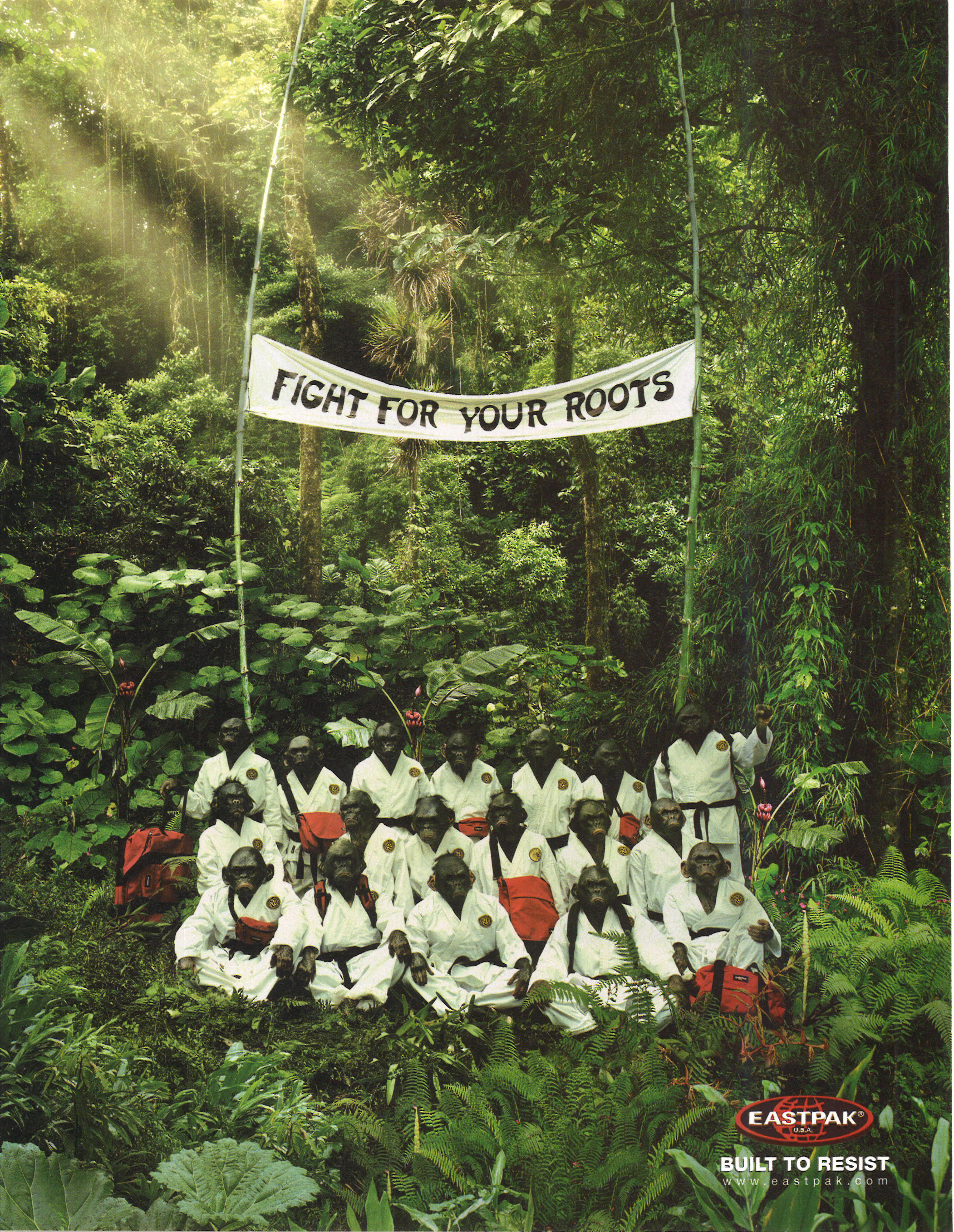
Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création, n'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : cdromjoystick@futurenet.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD à l'adresse suivante :

Joystick, Service CD/DVD-Rom, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret.

Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractibles, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.

Responsabilités

Les CD-Rom (ou le DVD-Rom) fournis avec ce numéro de Joystick ont été essayés et ont fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Future France n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ces CD-Rom ou du DVD-Rom et des programmes qu'il contiennent. Future France ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de Future France ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.


FIGHT FOR YOUR ROOTS
EASTPAK®
U.S.A.
BUILT TO RESIST
www.eastpak.com

Les démos

Répertoire \DEMOS

DVD

Area 51

Genre : FPS
Développeur : Midway Studios
Éditeur/Distributeur : Midway Games
Site Internet : www.area51-game.com
Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, CPU 1,4 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo, DirectX 9.0c
Config recommandée : Windows XP, CPU 2,2 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 128 Mo, DirectX 9.0c

En résumé

Armé jusqu'aux dents, déambulez au sein d'environnements futuristes et tâchez de survivre aux hordes d'ennemis qui veulent votre peau. Vous aurez compris que la finesse n'est pas la première caractéristique de ce FPS (First Person Shooter) à la sauce Doom 3... Il suffit d'avancer de couloir en couloir en éradiquant tout ce qui vous tombe sous la crosse. Pas de version multi pour cette démo, mais une phase de jeu de l'aventure solo.



DVD

Neverwinter Nights/ Le Bâtard de Kosigan



Genre : Action/RPG
Développeur : BioWare
Éditeur/Distributeur : Atari
Site Internet : http://nwn.bioware.com
Config minimum : Windows 98 SE/Me/2000/XP, CPU 500 MHz, 128 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo, DirectX 9.0c
Config recommandée : Windows 98 SE/Me/2000/XP, CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo, DirectX 9.0c

En résumé

Pour fêter la sortie du cinquième épisode de la série « Le Bâtard de Kosigan », nous vous offrons les quatre premiers volets – notre générosité nous perdra. Pour les néophytes, sachez que ces modules sont uniquement jouables avec Neverwinter Nights et qu'ils constituent chacun une histoire indépendante. Si vous arrivez au terme des quatre aventures, vous pouvez toujours goûter au tout dernier épisode disponible uniquement en téléchargement à l'heure actuelle. Voilà le lien qui va bien : http://fabien.cerutti.free.fr/presentation.htm

Nexuiz



Genre : FPS
Développeur : Indépendant
Site Internet : www.nexuiz.com
Config minimum : Windows 98/2000/XP, CPU 800 MHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo, DirectX 9.0
Config recommandée : Windows 2000/XP, CPU 1,5 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo, DirectX 9.0

En résumé

Nexuiz est un FPS développé avec le moteur de Quake premier du nom. Il s'agit tout simplement d'un titre axé sur le multijoueur. Vous découvrirez de nombreuses maps pour vous éclater en Deathmatch. On ne vous demande rien de plus complexe que d'avancer au milieu de couloirs en explosant la tronche de tous vos adversaires. C'est un jeu complet donc profitez-en.

Les autres fichiers

(en couleur, les fichiers uniquement sur DVD)

LA SECTION INTERNET :
- hMailserver 4.0
- Netcraft Toolbar

LA SECTION UTILITAIRES :
- Acrobat Reader 6.0
- Mobile Media Studio
- System Info Studio
- VideoLAN 0.8.0
- VSO Inspector

LA SECTION DRIVERS :
- Catalyst 5.2 Windows 98/Me
- Catalyst 5.5 Windows 2000/XP
- ForceWare 71.84 Windows 98/Me
- ForceWare 71.89 Windows 2000/XP

LA SECTION JEUX :
- Vidéo E3 Commandos Strike Force
- Vidéo E3 FEAR
- Vidéo E3 Hellgate : London
- Vidéo E3 Hitman : Blood Money
- Vidéo E3 Huxley
- Vidéo E3 Lineage II
- Vidéo E3 Prey
- Vidéo E3 Prince of Persia 3
- Video E3 SUN
- Vidéo Reportage E3

LA SECTION PATCHS :
- Patch 1.3 pour Doom 3
- Patch 1.1 pour Dungeon Lords
- Patch 1.30 pour Dawn of War
- Patch 1.02 pour Pariah
- Patch 1.3 pour Silent Hunter 3
- Patch 1.03 pour Splinter Cell : CT

LA SECTION WALLPAPERS :
Cette section contient des fonds d'écran pour agrémenter votre bureau de Windows. Ils ne sont pas détaillés sur cette page faute de place.

CONCOURS RENAULT "TES IDÉES À L'AFFICHE !" - EDITION 2005

LA ROUTE C'EST PAS UN JEU VIDÉO

T'as qu'une vie

PUBLICIS ATLANTIQUE - RC B 337 934 483 - Crédit photo : Deepix - Getty

AFFICHE GAGNANTE RÉALISÉE PAR LA CLASSE DE 4ème 6 DU COLLÈGE DARNET DE SAINT-YRIEIX LA PERCHE (87)

Programme international de sensibilisation à la sécurité routière 2005-2006.

Avec «Tes idées à l'affiche!», Renault donne la parole aux jeunes en mobilisant les collégiens (5ème et 4ème) sur la sécurité routière et les bons comportements. Au cours de cette année scolaire, plus de 41 000 élèves en France ont participé à ce concours de création d'affiches et près de 4 000 projets ont été réalisés. Un jury composé d'experts en sécurité routière, publicité et communication a attribué le Premier Prix à l'affiche de la classe de 4ème 6 du Collège Jean-Baptiste Darnet de Saint-Yrieix La Perche (87).

Renault remercie tous les collégiens et enseignants d'Autriche, d'Espagne, de France et de Suisse qui ont participé à cette deuxième édition de «Tes idées à l'affiche!» et leur donne rendez-vous à la rentrée prochaine.



www.securite-pour-tous.com



Pour participer à cette rubrique, envoyez vos mails à courrierjoystick@futurenet.fr. Si vous n'aimez pas la froideur impersonnelle du mail, mais préférez plutôt la chaleur scribouillarde d'une lettre, c'est Joystick magazine, Courrier des Lecteurs, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret. Nous, on préfère les mails, ceci dit.

COURRIER

par Faskil

Enthousiasme !!!

Bonjour à toute l'équipe ! C'est cool, j'ai plein de questions !
1) Faut-il absolument dire une connerie dans sa lettre pour qu'elle soit publiée ?
2) Est-ce que Caféine est vraiment abruti ou il simule ?
3) On n'entend malheureusement plus parler de Mister Coquin. A-t-il finalement succombé au côté obscur de la Force ?

Maxime

Alors, c'est super, j'ai plein de réponses !
1) Oh, pas forcément. Mais ça ne m'empêchera pas d'en écrire.
2) Alors là, je ne sais pas d'où vous tirez cette info mais toute la rédaction fait bloc pour démentir : Caféine est tout sauf un simulateur. (ndCaf : dans mon bureau, faut qu'on parle de ta prime…)
3) On parle bien du même Mister Coquin ? Celui qui se trimballe en collants roses et slip à petits cœurs ? Le héros qui vous veut du bien ? Vous pensez vraiment que ça pourrait être encore plus « côté obscur » ? Vous me faites peur.

Un belge pour les gouverner tous

Salut, c'est quoi la hiérarchie de Joy ? Non parce qu'on ne sait jamais pourquoi il y en a certains qui semblent subir de mauvais traitements (C_Wiz, Fumble, la loutre ?)

David

Alors, la hiérarchie chez Joystick fonctionne de manière très simple. En haut de la pyramide, il y a moi, Faskil, souverain suprême, au pouvoir incontestable et incontesté. Et puis, loin en dessous, il y a tous les autres. Ils sont à mon service 24h/24 et obéissent avec dévotion à mes ordres. Parfois, quand il fait un peu chaud, je réquisitionne Bishop et Cyd pour me préparer des cocktails bien frais avec des petits parasols et m'éventer avec de grandes feuilles de bananier. Je fais bien entendu rédiger toutes mes pages par Atomic et Fumble et je leur donne parfois de petites claques sèches sur la joue quand ils n'écrivent pas bien. Quand j'ai besoin d'un petit massage, j'appelle Caféine qui… ndCaf : BON, HE HO, t'as fini ?! C'est pas que j'ai besoin de tes pages pour hier, mais c'est tout comme. Alors, tu te magnes ET TU ARRÊTES D'ECRiRE DES CONNERIES. (ndFask : j'imite trop bien Caféine).

Il aurait voulu être un artiste

Je voulais vous demander une dédicace de la loutre. En couleur.

Thomas

Aucun problème ! Malheureusement, comme Gruth est parti boire des coups, c'est Yavin qui l'a coloriée lui-même, avec ses jolis crayons. J'espère que ça vous plaira. Il y a mis tout son cœur.

Quelle bonne idée !

Pourriez-vous organiser un concours pour rencontrer la rédac' et visiter les locaux ?

Thomas

On pourrait. Mais faites-moi confiance, ça ne vous intéresserait pas. Par contre, on veut bien vous envoyer Atomic et Fumble pour le week-end. Si vous avez un frigo blindé de bières, vous allez voir, ils ont un super-tour de magie.

- Emails de la rédaction :
Atomic, Fumble, Gruth, C_Wiz, Yavin : (via)sebastien.finot@futurenet.fr
Bishop : sebastien.finot@futurenet.fr
Caféine : arnaud.chaudron@futurenet.fr
Cyd : cyril.dupont@futurenet.fr
Faskil : jean-christophe.detrain@futurenet.fr

Rappel des règles du jeu : Nous ne répondons jamais individuellement aux courriers qui nous sont envoyés. Il nous est également impossible de répondre dans le magazine à toutes les lettres Nous ne résolvons pas les problèmes techniques non plus, et ne pouvons pas vous conseiller sur l'achat de matériel ou de compatibilité de votre matos avec les jeux. En revanche, nous sommes ouverts à vos suggestions, conseils, remarques, jeux idiots, rendez-vous avec vos copines, etc.

Discrimination

Bonjour cher Joystick, je me demandais pourquoi vous refusiez l'appellation MMORPG à Guild Wars ? Serait-ce parce qu'un vrai MMO est payant ? Bancal comme argument… Pourquoi alors garder jalousement ce titre aux WoW ou Everquest ? Je vais sûrement passer pour un idiot, mais tant pis…

Valex

Excellente question ! Mais vous êtes un idiot quand même. Alors, vu que c'est son dada, j'interromps Fumble en pleine partie d'Au Cœur de Lascaux pour lui demander. Alors, voilà, c'est très simple : Guild Wars n'est pas un MMORPG parce qu'il se compose avant tout d'instances et ne propose pas de réel « monde persistant ». D'ailleurs, ArenaNet préfère parler de CORPG (pour Competitive Online Role Playing Game), histoire de bien marquer la différence. Il est fort ce Fumble : pendant qu'il vous répondait, il a réussi à faire du feu avec deux cailloux dans une grotte. Ça a l'air passionnant son jeu.

Babelfish, mon ami

Salut, mon gars ! Je m´apelle Esra John. Je suis un pauvre élève qui habite au nord d´allemagne. Mes jeux favorisée sont Gothic (2), MGS 3 et, encore, FF 7. Le dernier mois j´ai été en france, pour deux semaines, a cause de notre 'Klassenfahrt.' Le mot pour un voyage avec le classe n´est pas dans mon dictionnaire. Et pendant ce voyage vers le sud, dans troix differentes stations-service, j´ai acheté trox differentes éditions de votre audacieuse. Est mon francais très mauvais ? However, je m´enthousiasme pour JOYSTICK. Sachez-vous, ici, nous n´avons pas des magazines PC commercial qui attendent une niveau superieur d´un magazin Mickey-Mouse. Jusque, heureusement, deux magazines underground, ils ce essayent. Que je veus dire est simplement, que j´aime votre humeur, style et layout. continuez- comme-ca ! Malheureusement, pour moi, ce n´es pas possible de percevois JOYSTICK dans ce pays. Mist ! By the way, j´ai decidé de emigrer en france apres mon bac. La, les gens sont PLUS aimable comme ici, et la paysage est belle. Seufz. Et OUI, j´améliore mon francais.

Esra

Non mais il est très bien votre français, hein. Moi j'ai tout compris. A part le passage avec Mickey, mais ça n'avait pas l'air primordial. Bon, je vais tenter de vous rendre la politesse. Alors, attention : c'est parti. Nicht nicht ist Ihr Französisch nicht schlecht. Er ist verhängnisvoll. Aber ich bewundere die Anstrengung, und um Sie davon zu beglückwünschen erlaube ich mir, Sie in deutsch zu antworten. Das Joystick ist eine poutrage ! Und Paris ist wunderbaaaar ! Voilà. Et pas la peine de m'écrire en espagnol, je ne le ferai pas deux fois.

- Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquant etc. : SERVICE ABONNEMENT BP2 - 59718, Lille Cedex 9 Tél. : 03 28 38 52 38
- CD manquants, ne marchant pas, etc. : cdrom@futurenet.fr
- Commande d'anciens numéros : 03 28 38 52 40
- Propositions de programmes, images, maps etc… à intégrer au CD de Joy : cdromjoystick@futurnet.fr
- Problèmes techniques : www.hotline-pc.org
- Pour tout litige concernant matériel ou logiciel, n'hésitez pas à contacter la direction départementale de la Concurrence de la Consommation et de la Répression de Fraudes (DDCCRF) de votre département (coordonnées dans l'annuaire, ou bien tapez DDCCRF suivi du numéro de votre département dans Google). Vous trouverez également nombre de renseignements précieux sur le site www.admifrance.gouv.fr

patches

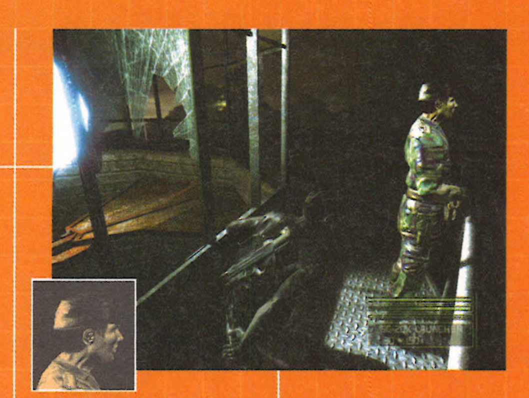
par Cyd

Le patch, l'ami du joueur PC, le bout de programme qui fait basculer une sombre daube dans l'univers rose et féerique du jeu potable. Et aussi l'enfer du joueur quand il n'est pas disponible, voire annulé, pour d'obscures raisons économiques. Vous êtes sur la page qui va vous sauver la vie (peut-être). Lisez en silence.

Splinter Cell : Chaos Theory

_ Patch 1.3_

Le légendaire espion Sam Fisher s'avère mortellement efficace en mission et peut s'infiltrer quasiment dans tous les endroits soi-disant inaccessibles. Pourtant il se trouve totalement impuissant quand il s'agit de faire face à quelques bugs. Heureusement, les patchs sont là pour lui faciliter la vie. Le dernier en date est le 1.3 et il corrige quelques problèmes relativement mineurs comme l'utilisation de l'Uzi pour les possesseurs de cartes ATI Radeon 9700. Même si vous n'en voyez pas l'utilité, c'est toujours bon à prendre.



Dungeon Lords

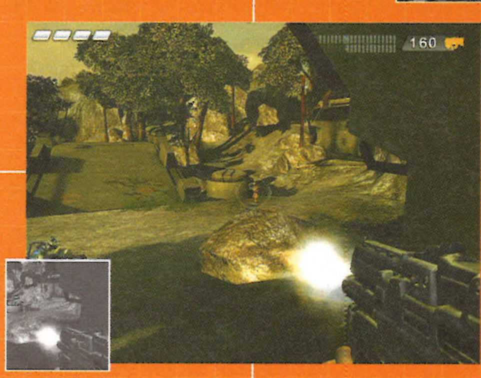
_ Patch 1.1_

Ce jeu de rôle/action créé par les studios Heuristic Park n'est pas exempt de bugs et de problèmes de gameplay divers, bien au contraire. Les développeurs ont donc sorti un premier patch pour corriger un certain nombre de problèmes afin de satisfaire leurs fans. Si si, il y en a. Au menu des réjouissances, on note une agressivité réduite auprès de certaines créatures selon les zones, la magie de glace qui peut geler un ennemi beaucoup plus longtemps... Avis aux amateurs.

Pariah

_ Patch 1.2_

Le FPS à l'ambiance futuriste de Digital Extreme se dote d'un nouveau patch corrigeant un bon nombre de bugs en tout genre. Quelques petits changements de gameplay font également leur apparition avec cette mise à jour. L'esquive a été supprimée ainsi que l'effet graphique des lunettes plasma. Sachez également que les problèmes de son, suite à une mauvaise décompression des Sound Packages, ont été résolus. C'est Faskil qui va être content.





Warhammer 40000 : Dawn of War

_ Patch 1.30_

Relic Entertainment nous fait le plaisir de sortir une nouvelle mise à jour pour son fantastique jeu de stratégie en temps réel inspiré de l'univers de Warhammer. Ce patch corrige des bugs et ajoute quelques fonctionnalités, comme le Mod Manager, qui facilite le changement de mod sur le menu principal. Mais il ne s'arrête pas là. Il apporte tout un tas d'améliorations pour chaque race. Ceci permet de rééquilibrer un peu les forces et de rendre les parties encore plus fun. Évidemment, cette mise à jour s'avère totalement indispensable pour tous les possesseurs de ce titre.

> Tous les patches détaillés sur cette page ainsi que bien d'autres sont dans le CD et le DVD dans le sous-répertoire /patches





Un Mech bien

Au Japon, le gros problème, ce n'est pas la pollution. Non, ce sont les vieux. Il y en a de plus en plus. Et comme ils ont un peu de mal à se déplacer, ça empêche le jeune businessman aux dents longues de tracer sa course sans avoir d'obstacles sur le chemin. Du coup, ils se sont dit : « Il faut que ça cesse. Éliminons tous les vieux ! ». Puis, finalement, ils se sont repris et ont décidé de fabriquer un exosquelette de science-fiction pour permettre à ces assistés de circuler plus vite. Le bébé, baptisé HAL-5, pèse 15 kilos et fonctionne grâce à un système de senseurs qui détecte et amplifie les mouvements humains. Même si je n'en ai pas besoin, j'en veux bien un aussi. Juste parce que ça a l'air cool. Oh, j'oubliais de vous dire : ça pourra aussi servir à déplacer des charges lourdes plus facilement. Comme votre grand-mère.

DITO

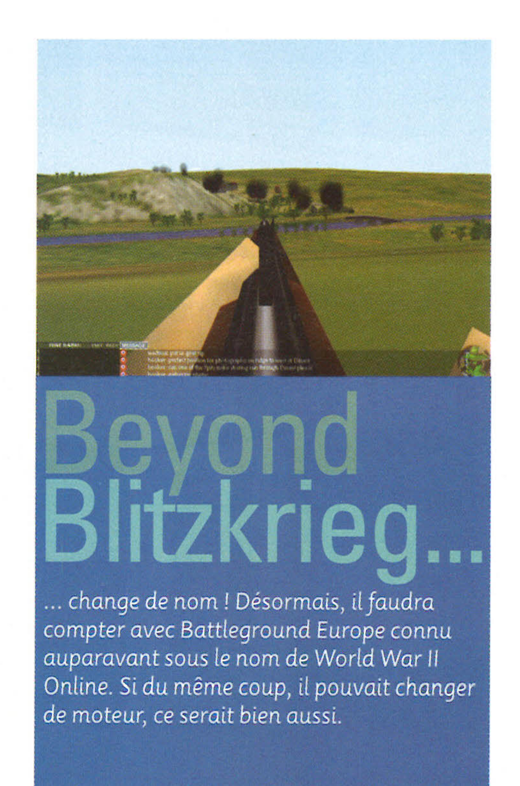
Caféine

Ouf. Le jeu vidéo sur PC va bien. Certes, il pourrait aller mieux, voire bien mieux si le piratage et les costards cravates frileux (ceux qui ne signent PAS les chèques pour les projets un peu originaux) n'existaient pas. Mais le Salon Electronic Entertainment Expo (E3) 2005 était rassurant à plus d'un titre. D'une part, on a pu constater que les productions sur PC restent nombreuses. Ensuite, c'était l'occasion de remarquer que tout n'est pas que suites et jeux médiocres. Je vous rassure, des futurs flops, nous en avons vus. Plein. Mais nous avons logiquement concentré les pages du dossier E3 sur les titres prometteurs. Et enfin, l'arrivée des consoles « next-gen » est finalement une excellente nouvelle pour nous. Avec leur puissance, les développeurs vont enfin se lâcher, ce qui va tirer la production PC vers le haut pour tous les titres destinés à plusieurs formats. Comme ces derniers sont de plus en plus nombreux (rentabilité oblige), autant que ça nous serve. Évidemment, tout cela ne va durer qu'un temps. Dans deux ou trois ans, les PC seront de nouveau beaucoup plus performants et si le marché reproduit le même schéma, on se retrouvera à râler une fois de plus sur la qualité médiocre de nos jeux, tirée vers le bas par ces brouettes de PS3 et autres mange-disques placés sous la TV. La vie est un éternel recommencement paraît-il : on grognera le temps qu'il faudra, jusqu'à l'arrivée de la PS4...

Y en a maaarre



Tiens, ça faisait longtemps qu'un studio n'avait pas mis la clé sous la porte, presque tout un mois, dites-donc. Un record, par les temps qui courent. Alors bien sûr, nous on aurait voulu que ça dure et tout et tout mais c'était sans compter sur les réalités du monde parfois bien pourri qui nous entoure. Cette fois c'est la branche new-yorkaise de Digital Illusions CE (DICE) qui passe l'arme à gauche suite à la décision prise par sa maison-mère suédoise. Il faut dire que le développeur de Desert Combat pour Battlefield 2 a été racheté il y a quelque temps par un petit éditeur inconnu nommé Electronic Arts. Comme on peut le voir, les premières conséquences de cette acquisition sont extrêmement positives et on est rav... Mais qu'est-ce que je raconte ? Des conneries, O.K. Oui, bah si vous croyez que c'est facile de rédiger ce genre de truc... Enfin bref, on souhaite bon courage aux douze malchanceux à qui on a proposé au choix un poste à Stockholm ou, plus raisonnablement, des indemnités de départ. Pour la petite histoire, précisons que la boîte mise au placard se nommait Trauma Studios. Moi j'aurais réfléchi plus longtemps avant de signer mon contrat.



Beyond Blitzkrieg...

... change de nom ! Désormais, il faudra compter avec Battleground Europe connu auparavant sous le nom de World War II Online. Si du même coup, il pouvait changer de moteur, ce serait bien aussi.



Boute-en-train

Sapristi ! Ça y est ! Enfin ! Ils vont construire un tunnel ferroviaire reliant l'Europe aux États-Unis ! Bon dieu, je ne sais pas si vous réalisez, mais c'est mon rêve depuis tout petit, voyager en train à contempler les poissons comme je l'ai vu sur le site officiel du projet « Transatlantys ». Dire que mon entourage me soutient que tout ça n'est qu'un gros montage de marketing viral tout pourri. Il aurait été créé par l'agence de pub de la SNCF afin de promouvoir son service de vente de billets d'avions. Ahaha, laissez-moi rire, à la SNCF ils font des TRAINS. Et si vous croyez que me démontrer qu'en plus tout ça n'est que le plagiat d'un concept imaginé par une autre agence de pub en 2003, eh bien, je dis non ! Et quand les premiers wagons fouleront les profondeurs de l'Atlantique, vous aurez l'air malin, vils incrédules. Et je vous raillerai derrière la vitre. Enfin, si j'arrive à me débarrasser de cette camisole.



On touuuuurne !

Alors, attention, ça va aller très vite : *après la démission de James Caparro, PDG d'Atari, appartenant à Infogrames, on a appris que ce serait Bruno Bonnel, ex-PDG d'Infogrames (possédant Atari donc, suivez quoi) qui reprendrait la place en attendant un successeur. Ouf. Heureusement qu'ils ne sont pas japonais, sinon j'aurais vraiment du mal à suivre.*

Ben vous étiez où ?

Parfois, on visite des Salons et on oublie d'aller voir ce petit stand perdu entre la cage d'ascenseur et le mess des employés. Bon, parfois, il n'y en a pas et ce sont juste les toilettes. Mais cette année, il paraît qu'il y avait un certain Mindware, petite société de développeurs tchèques, qui voulaient nous parler de Voodoo Nights, leur nouveau titre après Cold War. En même temps, je viens d'aller voir leur site, les infos sont plutôt laconiques. On nous dit qu'il y aura des fusillades à gogo, de l'action « fast & dynamic » (le contraire aurait été surprenant), du « vaudou magique spectaculaire™ » et la possibilité de jouer en coopératif à deux. Pour le reste, ils sont excessivement discrets. Je comprends mieux pourquoi on les a loupés à L.A.

Des souris sur des motos de l'espace du futur



Ah, on consommait encore des substances bien rigolotes en 90. C'était de la bonne. C'était mieux avant. Bref, c'est à cette époque qu'a été diffusée pour la première fois une série animée mettant en scène, accrochez-vous, des « souris bikers » dans un univers futuriste. Même qu'ils essayaient de sauver la Terre contre les méchants Plutarkians, d'infâmes créatures au visage de poisson (coucou Yavin). Voilà, vous avez le topo, maintenant imaginez ça en jeu vidéo. C'est SG Diffusion qui nous annonce cette fichtrement bonne nouvelle en précisant qu'il s'agira d'un jeu de course/action sans en dire davantage. Et comme le monde est bien fait, le jeu sortira fin 2006, en même temps qu'une salve de 26 nouveaux épisodes de la série sur nos petits écrans. Moi je suis curieux de voir à quoi ça ressemble. Après trois packs de boisson qui fait rire, la perception du concept doit être bien différente.

90 millions...

... de PS2 écoulées. Oui, Sony continue à fourguer sa vieille bécane par avions cargo. Pfiou, c'est impressionnant. Logique : la Chine leur a ouvert les bras depuis peu. Et ça fait beaucoup de bras, la Chine.



Phrase à la con



Mardi 8 juin – 21h32
Fumble (air jovial du mec qui vient de terminer Myst IV) : « Regarde, l'ombre de la bière est parfaitement alignée avec l'angle de la boîte de pizza ! Tu peux me parler librement, maintenant... »

Un add-on...

... pour Far Cry devrait voir le jour dans les prochains mois. On a murmuré le mois d'octobre. C'est tout ce qu'on sait. **C'est super.**





Jetez-leur des cailloux !

Nos amis du Pentagone, toujours pour s'assurer que la fête sera bonne quand viendra la Troisième Guerre mondiale, viennent de produire avec leurs potes de l'université de Dakota les premiers senseurs militaires déguisés en cailloux. Comme ça, c'est super pratique, ils lâchent un hélicoptère de gravier au dessus des lignes ennemies et ils peuvent repérer le moindre imprudent dans un rayon de 30 mètres. Un peu comme les droïdes super cool du début de l'Empire Contre-attaque, mais en beaucoup plus petit. Enfin, petit : ça fera quand même la taille d'une balle de golf, hein. Histoire qu'on les entende quand ils tombent au beau milieu du camp ennemi. Faut rester fair-play.



La fin de la violence

Une équipe de chercheurs suisses vient de mettre au point un spray nasal qui, une fois utilisé sur un cobaye, lui donne soudainement une furieuse envie de vous confier toute sa thune, voire même son slip. Bref, de manière générale, d'avoir une totale confiance en vous. L'ingrédient magique utilisé pour provoquer ce comportement s'appelle Oxytoxine et il serait de manière générale produit en grande quantité par notre organisme quand on tisse des liens sociaux, en se tapant la nana d'un pote par exemple. Comme d'habitude, on ne sait pas très bien à quoi ça va servir, à part forcer les gens à vous confier toutes leurs économies, avec le sourire. Ce qui devrait clairement faciliter les relations conflictuelles avec les employés de banque pendant un braquage.



L'appétit vient en mangeant

Google n'en finit plus de dominer le monde (insérez violons crispants ici). Là, ils viennent de passer le niveau « plus grand groupe média of ze weurld », devant Time Warner, rien que ça. Et certaines rumeurs font état du lancement prochain d'un client de messagerie propriétaire, pour continuer d'aller narguer Microsoft sur tous ses terrains de jeu. Il ne reste plus qu'à faire un OS, me dites-vous ? Bah, à quoi bon s'escrimer pour rien ? À ce train-là, ils vont de toute façon bouffer Billou et Steve dans pas longtemps. Mais on s'en fout de tout ça, la vraie question c'est

« POURQUOI j'ai pas acheté d'actions ? »

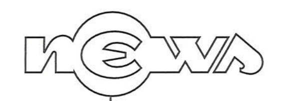
LA VERMINE ENVAHIT LE WEB

Le site du jeu Starship Troopers vient d'ouvrir ses portes là : www.starshiptroopers-game.com. Il y a des screenshots, quelques vidéos ingame toutes petites et des citations de grands spécialistes renommés du jeu vidéo tout à fait indépendants, comme Casper Van Dien, l'acteur principal du film.

Frappe soudaine 3

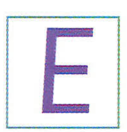
Alors qu'on était à deux doigts de nous inquiéter pour eux, voilà que les développeurs de Fireglow recommencent à faire du bruit depuis leur Germanie natale. On sait maintenant que s'ils se terraient chez eux depuis de longs mois, ce n'était pas pour se faire un marathon Derrick, mais pour plancher sur Sudden Strike III : Arms for Victory. Fort généreux, ils nous livrent une vidéo pour montrer à quel point tout ça bouge bien (surtout l'eau, on en voit beaucoup, ils sont très fans). En gros, c'est surtout une démo technologique de leur moteur, qui n'est malheureusement pas la meilleure chose à attendre de ce futur titre. On espère avoir bientôt plus d'info sur le gameplay même si de toute évidence, on peut sans crainte tabler sur une légère évolution de ce qu'offrait le précédent opus, sans grands bouleversements. www.fireglowgames.com.


CHROME
SPECFORCE
LES FORCES SPECIALES DU FUTUR !
FPS TACTIQUE
VEHICULES DE COMBAT VARIES
EQUIPEMENT REVOLUTIONNAIRE
ENVIRONNEMENTS GIGANTESQUES
EDITEUR DE CARTES INCLUS
MODE MULTIJOUEUR EXPLOSIF
PC CD-ROM
CHROME
SPECFORCE
16+
www.pegi.info
PC
CD
ROM
techland
ALIENWARE
L'ULTIME MACHINE POUR JOUER
WWW.SPECFORCE-GAME.COM
Micro
Application
RÉF. : 7132



>Genre : Défouloir
>Éditeur : 2K Games
>Développeur : Croteam/Croatie
>Sortie prévue : Septembre 2005

SERIOUS SAM 2



En voyant arriver Karl, le producteur du jeu, je me suis dit : on ne pouvait pas rêver meilleur personnage pour nous parler de Serious Sam 2. Avec sa dégaine de Hell's Angel (bottes pointues, gilet en cuir, crâne rasé, bouc mal taillé), il incarne visuellement le côté bourrin de son FPS. On l'imagine facilement en train de massacrer les hordes d'adversaires avec un sourire carnassier sur les lèvres. Pourtant, sa voix rocailleuse laisse rapidement apparaître un humour tranchant et une autodérision qu'on reconnaît comme l'autre point fort de la série. Car Serious Sam 2 ressemble énormément à son grand frère. Rapide, bourrin, violent, drôle, sans subtilité, il ne proposera rien de révolutionnaire, rien qu'un gameplay fun et jouissif. Bien sûr, le moteur graphique a été refondu et les personnages bénéficient tous d'un niveau de finition qu'on n'aura jamais le temps d'observer, mais c'est bon de savoir qu'il est là. Je ne vous parle pas du moteur physique qui permet de lancer les objets sur les adversaires, de l'intelligence artificielle revue à la hausse ou du scénario extrêmement développé (oui bon O.K., là c'est du pipeau), c'est du classique.



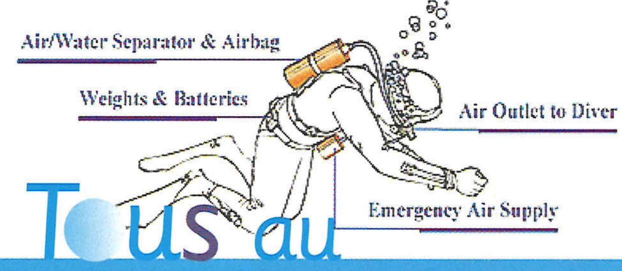
La subtilité, c'est pas son fort.



« A witch ?! Burn, burn ! »

En revanche, je suis persuadé que vous adorerez les dix véhicules prévus (qui vont de la boule à la soucoupe volante), les quinze armes (dont un perroquet à tête chercheuse) ou l'humour parodique omniprésent. Avec son mode coopératif et ses boss démesurés, Serious Sam 2 devrait proposer un défouloir agréable à l'œil, qui ne saturera pas votre cerveau en concepts compliqués. Vivement la rentrée !

Bishop



Tous au fond !

Youpi ! On va bientôt pouvoir respirer sous l'eau ! Notez, moi je m'en fous, j'aime pas nager. Mais ça va faire plaisir à C_Wiz, rapport au port du Havre pas loin. Bref, l'idée est simple : l'eau contient de l'air dissous, la machine va se charger de l'en faire sortir, comme quand vous ouvrez une canette de Coca et que ça fait pshhhit. Je schématise, leur rapport était nettement plus sérieux mais je le rends accessible aux masses. Donc, c'est super, on n'aura bientôt plus besoin que d'un tout petit appareil pour descendre aussi longtemps qu'on le souhaite dans les profondeurs de l'océan, en respirant pépère du bon air récupéré dans la flotte. L'invention est israélienne et n'en est encore malheureusement qu'au stade expérimental. Un peu comme la bande de Gaza, mais en moins dangereux.

« les syndicats sont contents »

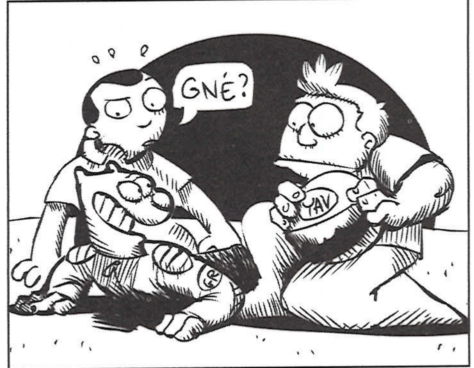
HAAAAAAN

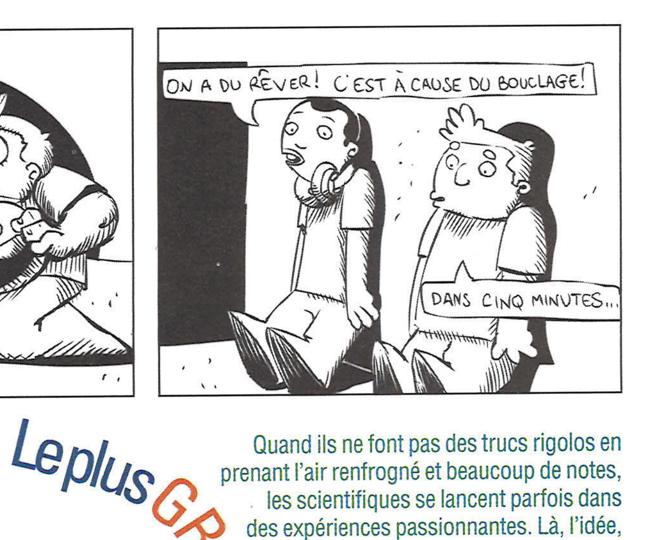
En Grande-Bretagne, on ne plaisante pas avec les animaux. Surtout ceux qui bossent. À Blackpool, la mairie vient de décider d'accorder des lois sociales aux ânes. Neuf heures de taf par jour maximum, repos le vendredi, contrôle médical régulier et surtout : la pause-déjeuner d'une heure obligatoire, histoire d'aller brouter tranquille au bac de foin et taper la discut' sur le Lost de la veille. « Nous voulons que nos ânes soient heureux ! », clame la municipalité. « Haaaaaan », répondent les ânes. Manifestement, ils ne sont pas trop déçus qu'on leur ait refusé les tickets repas.



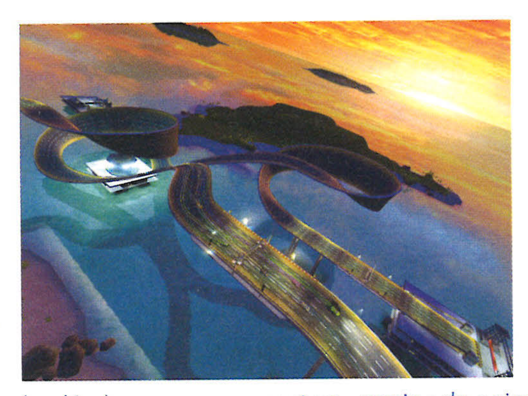
3 cases Gruth











Qu'on aime ou pas Trackmania et son concept vroumo-bricolesque farfelu, force est de reconnaître l'investissement fourni par Nadeo sur leur titre phare. Ah, on me dit que c'est leur seul. Ah O.K. Reste qu'en novembre, les fanatiques de Sunrise auront droit à une extension gratuite pétrie de nouveaux circuits, blocs et même des nouveautés dont le secret est encore jalousement gardé. L'extension s'intitulera eXtreme pour bien montrer que cette fois, ça ne va pas rigoler. Et ce n'est pas tout, dans la foulée les développeurs annoncent un « remix » du « vieux » Trackmania, à l'aide du moteur flambant neuf de Sunrise : nouveaux blocs de construction, fonction « painter » permettant de décorer sa petite bagnole ou encore le « mediatracker », pratique pour customiser les circuits créés. Le remake est prévu pour le mois d'octobre et, contrairement à l'extension Sunrise, sera quant à lui vendu aux alentours de 20 euros. Parce que bon, faut manger aussi.

Le plus GRAND mystère de l'humanité

Quand ils ne font pas des trucs rigolos en prenant l'air renfrogné et beaucoup de notes, les scientifiques se lancent parfois dans des expériences passionnantes. Là, l'idée, c'est de récréer informatiquement le fonctionnement d'un cerveau humain. En gros, l'I.A. ultime. Leur espoir n'est pas de donner enfin vie aux PNJ de Boiling Point (la science est encore jeune), mais de pouvoir observer le fonctionnement des facultés cognitives : la perception, la mémoire, voire la conscience. Fruit d'une collaboration entre IBM et une équipe universitaire suisse, le projet baptisé « Blue Brain » devrait nous redonner espoir dans cet insurmontable défi qu'est la compréhension du cerveau des femmes.

NON, JE NE FERAI PAS LA VAISSELLE DUCON
OK ON Y EST PRESQUE, LÀ..



Jeudi 10 juin – 19h40

Maoh : (qui vient de trébucher trois fois de suite) : « Je pense qu'il y a une partie de moi qui le fait exprès.»
Faskil : « Celle du bas, je dirais.»

Driver 2006...

...la suite du catastrophique Driv3r est en chantier. Ça y est, c'est confirmé par Atari qui nous promet un retour aux sources (le 320x200 ?) mais refuse de nous en dire plus pour le moment. On ne sait donc pas encore si on devra l'écrire Driv2006r ou pas.

Pour vous les pauvres



Comme vous avez probablement claqué toutes vos économies dans vos vacances aux Seychelles, vous disant (à raison) que l'actu serait plutôt morne en ces jours ensoleillés, j'ai pensé à vous. Un petit jeu gratos, un FPS pour être précis, développé par des bénévoles et diffusé sur le web. Il y a une petite vingtaine de cartes pour se fritter la tronche online avec ses potes et le tout pour à peine 160 Mo. Bon, comme on peut le craindre en voyant les screenshots, ça reste le moteur de Quake 1. Un peu amélioré certes, mais y'a pas de miracle. Cela dit, c'est gratos hein, faut pas me demander la lune. http://www.nexuiz.com/ et dispo sur le DVD.





Oui à l'indépendance des PC !

À l'université d'Edimbourg, on n'a pas froid aux yeux. Le Parallel Computing Centre a bazardé nos processeurs habituels pour tester des puces « Field Programmable Gate Array (FPGA) » qui, en très gros, seront capables de se reconfigurer toutes seules en fonction des problèmes software qu'elles rencontreront. Enfin, toutes seules, c'est vite dit : les scientifiques écossais en étant encore au stade du « comment on programme tout ça pour qu'elles marchent ensemble ». Évidemment, s'ils y arrivent, ils pourraient rivaliser avec les superordinateurs modernes grâce à des machines beaucoup plus petites et consommant largement moins d'énergie. C'est l'avantage principal de ces puces que l'on peut spécialiser à volonté. Ensuite viendra peut-être le temps des PC dopés avec ce truc, pouvant faire face à cinquante jeux mal optimisés et aux drivers inexistants… Ils pourront sûrement réinstaller Windows vingt fois de suite et finir par se jeter tout seuls par la fenêtre. J'ai hâte de voir ça.

Bon anniversaire…

…aux développeurs de GSC Game World qui viennent de fêter leurs dix ans d'existence. Trop bien, on leur file rendez-vous dans quinze ans pour le symbolique quart de siècle. Voire la sortie de S.T.A.L.K.E.R. Soyons fous.



L'Europe…

…est en deuxième place des zones de haut débit dans le monde, juste derrière l'Asie et devant les États-Unis. Près de 48 millions de connexions haut débit à travers toute la communauté, vous voyez bien qu'on est encore capable de dire **« oui »** à certains trucs.

Parce que John Wayne a aussi fait des westerns



Parce qu'il n'y a pas que la Seconde Guerre mondiale dans la vie, il était temps qu'un éditeur nous sorte un nouveau titre qui ne relate pas des faits d'armes du milieu du siècle. Vœu exaucé, puisque c'est carrément au XIXe que nous propulsera Call of Juarez, un petit FPS sympa avec des cowboys et de la dynamite. C'est développé par les Polonais de Techland qui semblent en avoir fini avec leur phase de « faisons les mêmes jeux qu'ailleurs mais en moins bien ». Ce sera donc du western, dans la pure tradition du genre, ce qui ne nous était plus arrivé sur PC depuis le Outlaws de LucasArts en… pfiou… 97 ? Les screenshots laissent présager de bonnes choses, reste à savoir si le scénario et l'ambiance du titre sauront se montrer à la hauteur. Sinon, la dynamite, c'est chez eux qu'on ira jouer avec.

Retour de bâton

Partisan des brevets logiciels, Microsoft vient de se prendre une petite gifle dans la figure : 8,9 millions de kiwis ! C'est ce qu'ils devront verser à Carlos Armando, un gourmand guatémaltèque, inventeur d'une technologie permettant de relier deux applications Microsoft entre elles à l'aide d'une simple feuille de calcul. L'affaire remonte à 1994 et remet sur le tapis l'épineux débat sur le dépôt de ce type de brevets. Ah, mais on me signale qu'en fait ce sont des dollars et non des kiwis en guise de dommages et intérêts. Ouf, ça va alors, rien de grave.

Not Safe For Work

.XXX

C'est officiel :
.XXX sera désormais le suffixe de domaine officiel pour les sites à contenu « adulte ». L'ICANN, la haute instance du web, vient de valider l'info. Le but sera bien sûr de se faire de la thune, puisque le tarif d'un nom de site bénéficiant de cette extension tournera vraisemblablement autour des 50 euros par an. Moi je vais de ce pas réserver ***faskil.xxx*** avant que Caf ne le fasse.



Around Ze Weurld

Vous êtes gâtés ce mois-ci : deux photos, pas moins. En fait, c'est surtout la faute de Caféine qui a fait de la rétention d'infos sur la première (oui, celle avec la jolie demoiselle sur la plage). Non mais, je vous jure : des semaines qu'il se la gardait au chaud sur son desktop. Voilà, comme ça la vérité est rétablie et tout le monde en profite (ndCaf : je nie tout en bloc. J'avais perdu le mail. Na !). Sur l'autre cliché, un grand moment de glandage en cours. Elle est belle la jeunesse. Tiens, j'en profite d'ailleurs pour remercier tous ceux qui nous envoient leurs tofs mais qu'on ne peut diffuser par manque de place, en particulier celle du petit Nathan sur laquelle il avait l'air presque aussi grand que le magazine. C'était mignon. Malheureusement pas autant qu'un décolleté et une plage.

Écoutez, c'est du belge

Parce que c'est un pote, mais aussi et surtout parce qu'il a un talent fou, j'ai envie de vous glisser un mot en douce sur le premier album de mon compatriote belge Pole Folder : « Zero Gold ». Sorti sur le mythique label anglais Bedrock, l'opus démarre comme un clin d'œil à Massive Attack (« Abrasion », avec la voix de la merveilleuse Shelley Harland), se poursuit par des salves mélodiques ponctuées de rythmiques sauvages (« Inner Turmoil », imparable) pour se terminer par un trip digne du grand Sasha (« Before It All Changes »). Si l'éclectisme ne vous fait pas peur, faites plaisir à votre lecteur CD : glissez-lui la galette dans le tiroir entre deux parties de GTA.

Je sens qu'on va bien rigoler



Avec un nom comme Raiders of the Lost Casino, on comprend rapidement que le jeu d'aventure/action d'Akella va sombrer dans le parodique. Je rappelle pour ceux qui viennent de se planter au bac d'anglais que Raiders of the Lost Ark est le titre original des Aventuriers de l'Arche Perdue. Mais point d'artefact biblique ici, plutôt un lieu de débauche satanique où le jeu et l'argent sont rois. D'où décalage, d'où humour. Voilà, voilà, voilà. Le petit monde de RLC s'explorera en 3D et les gags devraient être accompagnés de mini-jeux d'action et de combat. Une petite vidéo nous montre bien ces deux derniers points de gameplay, mais carrément pas de crise de fou rire en vue. Ça se trouve là : www.akella.com, avec quelques screenshots.

Caramba amigo !

Que passa ? L'america del soud mé paressé mucho à la moda en cé momento. Voilà oune Thirdo personna shooter nuevo qué hablando dé oune agent especial del DEA. Il sé bat contra todo la narcomafia dé sousse païsse, avec multos armores dé todos typos. Este juego se llama El Matador, olé ! Se utilisera todo la technologie actuella : moteur physico y objectos que sé puede destructare. Sin hablar dé la magnifica intelligencia artificiale fantastica. Para mas informaciones, trailer y screenshots, el sitio : www.elmatador.net. Muy bien.

SONNERIES

TÉLÉCHARGER Toutes les explications en bas de cette page!

ÉCOUTE & REMIX
Préécouter toutes les sonneries, **choisir** parmi plusieurs versions (une sonnerie + dans la liste ci-contre est disponible en plusieurs versions) et les télécharger :
TÉL> 0899 70 2001
WEB> www.persomobiles.fr

ALERTES SMS (MMS!)
Une sonnerie signalée par M existe aussi en version très courte, idéale pour une alerte SMS! TÉL> 0899 70 2001

100% QUALITÉ!
Nos sonneries sont automatiquement téléchargées dans la **meilleure qualité** possible pour votre mobile: mono, polyphonique jusqu'à 40 tons, Hifi...

RECHERCHER
Nous avons plus de 5000 sonneries! Si vous n'avez pas trouvé la vôtre dans cette page, cherchez-la dans notre catalogue!
Recherche par nom:
TÉL> 0899 70 2001
SMS> PartieDuTitre au 81111.
Ex. PAR au 81111 pour Le Parrain
Recherche par thème:
Chaque thème a un code signalé dans la liste, vous pouvez l'utiliser pour rechercher une sonnerie dans un thème.
+50 Reggae! 1563
TÉL> 0899 70 2001
SMS> CodeThème au 81111.
Ex. 1563 au 81111 pour Reggae
SMS+ 81111 (1 € par envoi + prix d'un SMS)

RAP, RNB
03 Bonnie and Clyde M 55305
1, 2 step M NEW 52796
113 fout la merde 55604
94 52049
Afrodisiac 52177
Angela 55594
Antilop SA party 53689
Art de rue M 55607
Au nom de la rose 56494
Au summum M 54580
Avant de partir 52187
Avec classe 55024
Baby boy M+ 53068
Bad boys de Marseille 55945
Bad intentions 55606
Bada boom 53553
Beautiful M+ 54511
Belly dance M+ 52543
Belsunce breakdown M 56612
Bootilicious 55865
Burn 53930
Bye bye M+ 52489
Ca fait plaisir NEW 52861
California Love 54245
Candy shop M+ NEW 52589
Caught up M 52642
Ces soirées-là 55734
Changes 54247
Charisme M NEW 52606
Coeur de pierre M 52615
Crazy 52202
D'amour ou d'amitié M 52662
Don't phunk with my heart M+ NEW 52774
Donna 52446
Donne-moi du real M NEW 52769
Dr. Hannibal M 54123
Drop it like it's hot 52353
Elle me contrôle M+ 52609
Et c'est parti M+ 52011
Et si tu n'existais pas M+ 52587
Éternellement M+ 53675
Family Affair 56799
Fashion girl M 52631
Femme like U M+ 53747
Freestyle M 52585
Fuck it (I don't want...) M+ 53824
Gangsta's Paradise 56685
Gentleman M+ 52213
Get right M+ 52515
Girl M NEW 52776
Goodies 52256
Gravé dans la roche M 54495
Hey oh M+ 54957
Hot NEW 52282
Hotel 53856
How could you ? M NEW 52745
How we do M+ 52571
I don't wanna know M+ 53758
If I can't 53606
If there's any justice M NEW 52731
In da club M+ 54158
It's like that (2005) M NEW 52685
J't'emmerde 54784
Je danse le mia 56145
Je reste ghetto M+ 53756
Just married 52175
L'art du corps et du coeur M NEW 52494
L'assassin M 52266
L'olivier M NEW 52633
La gagne M NEW 52842
Le droit à l'erreur M NEW 52768
Le même sang M 52340
Le son des bandits 56054
Le son qui tue M+ 52053
Let me love you + 52558
Like a toy soldier 52551
Locked up M+ 52480
Lonely M+ NEW 52779
Lose yourself M+ 55215
Ma philosophie M+ 52369
Mon son M NEW 52686
My band 53795
My boo M+ 52352
Noble art M 54758
N°1 dans ma ville M NEW 52501
N°10 53929
Obsession si es amor 52432

RAP, RNB (suite)
Only you M NEW 52732
Où va la vie ? 52465
Out of touch M NEW 52737
Over and over M NEW 52766
Oye mi canto 52540
P.I.M.P M+ 54992
Parle-moi M+ 53557
Petit frère M+ 55610
Pom pom pom M+ NEW 52535
Pour ceux 54964
Quand une fille est love M NEW 52744
Real slim shady M 56618
Reviens dans ma vie 53555
Sans (re)pères M+ 53150
Showbiz 52373
Si loin de vous 52321
Signes M NEW 52728
Signs M NEW 52757
Sous l'oeil de l'ange M 52550
Stan 56634
Still D.R.E. M+ 54246
Switch M NEW 52668
The next episode 56632
Vivons pour demain M NEW 52770
Wanksta 53511
Yeah M+ 53624
Zone internationale 52331
+530 Rap! 1554

POP, ROCK
A question of time 54920
All by myself 54305
American idiot 52325
Asche zu asche 54314
Bad day M+ 52549
Billie Jean 56202
Blackened 54134
Bohemian rhapsody 54151
Boulevard of the broken dreams 52552
Bring me to life M 54364
By the way 56555
Chante 55127
Close to me 55141
Closest thing to heaven M NEW 52818
Cocaïne 56940
Come as you are + 55713
Curtain falls M 52663
Du hast 55281
Enjoy the silence 53884
Enjoy the silence (LP remix) 52250
Enter sandman 55654
Everybody needs somebody 56756
Everybody's changing M NEW 52729
Everytime 53978
Feel good inc 52563
Flash Dance-She is a maniac 55149
Going up the country NEW 52530
Holiday M NEW 52785
Hotel California M+ 56765
I love rock'n'roll 55640
Ich will 54385
Jerk it out M 52726
Johnny be good 54311
La grange 53115
Liquefy M NEW 52815
Live is life M+ 54485
Lullaby 53657
Miss you 55852
Money's too tight M 52723
Moonlight Shadow M 52716
Mutter 54375
Nobody's home M NEW 52671
Nothing else matters 54135
On my mind M NEW 52795
Only the very best NEW 52854
Orchestra 52003
Paint it black M+ 55750
Pop the music NEW 52821
Rape me 55349
Rich girl M NEW 52738
Seven nation army + 54334
Shiver M NEW 52781
Smoke on the water M 55427
Somebody told me 52249
Speed of sound M NEW 52773
Square rooms M NEW 52855
Stairway to heaven 56790
Sunday morning M NEW 52696

POP ROCK (suite)
The call of Ktulu 54133
The final countdown 54551
The hand that feeds M NEW 52786
The power of love 54310
Threat me like a woman M NEW 52667
Thriller 54277
You got me M NEW 52669
Zombie 54934
+800 Pop/Rock! 1561
+60 Rock'n roll! 1581

ROCK FRANÇAIS
1000 moi-même M 52697
A tes souhaits 53766
Brest 52075
C'est quand le bonheur 54922
Caravane M NEW 52688
Contact + 52505
Dans un verre à ballon 52012
Dernière danse M 54382
J'ai demandé à la lune M 56096
Jeune et con 55779
L'aventurier M 56097
La bonne étoile M NEW 52691
Le vent nous portera 56769
Ma vie devant toi M NEW 52698
Mala Vida 56178
Manu chao 54391
Pas assez de toi 53644
Pop'n'gum M NEW 52782
Qui je suis 52512
Radio song M NEW 52771
Sarah 52514
Tout le bonheur du monde M+ 52469
+180 Rock Français 1548

HARD ROCK
Amerika M+ 52362
Back in black 54392
Big gun 55271
Breaking the habit 53962
Chop Suey 53113
Da hui 53595
Duality 52014
Faint 54671
Fear of the dark 54408
Hell bells + 55273
Highway to hell + 55688
I was made for loving you 54984
Mobscene M 54490
My immortal 53480
My plague M NEW 52699
Numb M+ 54896
Numb/Encore M+ 52545
Personal Jesus 52184
Somewhere I belong M 54222
Thunderstruck 54393
Wait and bleed M 52649
Ya'll want a single 53913
+80 Hard Rock! 1543

VARIÉTÉS
3ème sexe 54461
A la faveur de l'automne 53732
Adieu jolie Candy 53786
Adieu Monsieur le Professeur 52477
Ailleurs comme ici M 52647
Aimer 53447
Ainsi sois-je 54566
Alexandrie Alexandra 56222
Allumer le feu M 56228
Alors regarde 53941
Ameno 52127
Anais nin M 52659
Au café des délices 55597
Au paradis M 52583
Avant de nous dire adieu 55625
C'est de l'or M 52592
C'est les vacances NEW 52837
C'est toi que je t'aime 55579
California 52229
Ce n'est pas rien 53983
Cet élément M NEW 52794
Cette année là 56396
Chacun pense à soi M NEW 52822
Comme j'ai mal 55840
Concerto pour deux voix M NEW 52646
Dès que le vent soufflera 54197
Désenchantée 56214
Don Juan-Changer M 52553
Dragostea din tei M+ 53819
Ecris l'histoire M 52625
Elisa 55720
Elle, tu l'aimes 55889
Emmenez-moi 53217
En apesanteur 55549
Entre nous M 55456
Et l'on y peut rien M 54595
Et puis la terre M 52444
Etre à la hauteur 52408
Face à la mer M+ 53903
Femme des années 80 55315
Femme libérée 53635
French can can M NEW 52672
Fuck them all M 52467
Gladiateur-Je reviendrai 53842
Hymne à l'amour 54013
I'm alive 55730
Innamoramento 56411
J'ai encore rêvé d'elle 55615
Je n'ai jamais pleuré 53187
Je n'ai pas changé 53256

VARIÉTÉS (suite)
Je t'aime 55378
Je t'aime, moi non plus 56026
Je te promets M 54555
Je te rends ton amour 55593
Je te survivrai 55040
Je vais t'aimer 53272
Je viens du Sud M+ 52470
L'aigle noir + 55690
L'envie d'aimer 55603
L'été indien 56092
L'orange 53333
La boite de Jazz 55322
La lettre M NEW 52783
La musique 56876
La rivière de notre enfance M+ 52329
La solitudine + 54489
Laissez-moi danser M+ 54260
Laura 53444
Le casse de Brice NEW 52767
Le coup de soleil 53646
Le monde est stone + 55165
Le petit bonhomme en mousse M 55629
Le poulailler 53954
Le prélude de Bach 53237
Le Roi Soleil-Mon essentiel M+ 52687
Les lacs du Connemara + 55331
Les mots 55592
Les rois du monde 56512
Libertine 56212
Liverpool 53726
Ma gueule 54557
Ma liberté de penser M 54315
Marche à l'ombre M 52720
Marie M 55818
Metis M NEW 52775
Mistral gagnant M+ 54200
Mon amant de St-Jean 55545
Mon Eldorado 53560
Morgane de toi 54201
Mourir demain 53924
Où et avec qui tu m'aimes 52230
Papa chanteur M 52714
Petite Marie 55117
Pourvu qu'elles soient douces 55841
Pourvu que ça dure 55228
Puisque tu pars 54842
Quand tu danses 54845
Que je t'aime + 56225
Qui a le droit ? 53006
Retomber amoureux M NEW 52859
Safe sex M 52630
Sang pour sang 55883
Sans contrefaçon 56213
Satellite M NEW 52675
Souvenirs souvenirs 54480
Tes états d'âme Éric 52510
Toi et moi M 52650

OFFREZ!
Offrez un logo, un logo PERSO, une sonnerie, un jeu... C'est très facile!
TÉL> 0899 70 2001 Il suffit de préciser le numéro du destinataire au lieu de votre propre numéro.
SMS> OFFRIR+... au 81122
Exemples: OFFRIR 52369 au 81122
OFFRIR 30903 OCEANE au 81122
OFFRIR POURTOI 34116 au 81122

Tournent les violons 55626
Tous les cris, les S.O.S. + 53693
Trois nuits par semaine M NEW 52695
Un monde parfait M+ NEW 52639
Un paradis quelque part M NEW 52736
Une belle journée 56095
Vivo per lei 54320
Vivre pour le meilleur 55601
Vous les femmes M 56008
Voyage en Italie NEW 52856
XXL 55837
+940 Variétés! 1564
+20 Comédies musicales! 1574
+20 Humour! 1598

DANCE, ELECTRO
18 (le truc russe) M NEW 52490
Able to love 53003
Around the world 56116
Axe-Make Luv + 54355
Blame it on the boogie 53247
Call on me M+ 52460
Can you feel it 54759
Chihuahua M+ 54121
Despre Tine 52120
Dragostea din teï 53820
Drop the pressure M 52590
Enola Gay 54936
Eternal Flame 56950
Follow me 54662
Four to the floor M+ 52116
Geht's noch ? M NEW 52817
Get up stand up M 52618
Give me the night 54593
Good times 56577
Heaven 52191
Heavenly M NEW 52778
Hit my heart 53832
I want you M NEW 52623
I will survive + 56631
In my heart 54326

DANCE (suite)
Lift me up M+ NEW 52676
Make me feel M NEW 52689
Megamix M NEW 52730
Naive song 55185
Oxygene 52276
Please don't go 56159
Pop Corn M+ 56094
Robot rock M NEW 52614
Satisfaction M+ 54114
Sweet dreams 55089
The week end M NEW 52579
The World is mine 52560
Un monde parfait M NEW 52787
+370 Dance! 1579
+40 Disco! 1580

ZOUK, REGGAE
1er gaou 56485
Africa unite 55605
Alice, ça glisse 55608
Ami Oh 53805
An vle an gyal 52194
Après la tempête M NEW 52735
Ba moin en ti bo 56954
Bon pour le moral 55947
Bouger bouger M NEW 52860
Buffalo Soldier M+ 56333
Coeur de soleil M NEW 52812
Coupé Décalé 56063
Debrouya 53615
Doucement là 53036
Egali din nastere M NEW 52698
Flamme 52013
Franc jeu M NEW 52807
Get up stand up 56135
L'hymne de nos campagnes M+ 56360
La caraïbe 54666
La dernière danse M+ 52093
Laisse parler les gens M+ 54553
Lakmé move 53082
Mania De Peitao M NEW 52748
Mon soleil 53895
Night boat to Cairo 56545
No woman no cry M+ 56758
Océan M 54949
Reviens 52502
Se pa pou dat 52527
Sitting waiting wishing M NEW 52755
Tchenbé nou 52193
Tempted 2 touch M NEW 52733
Tes vacances avec moi M NEW 52809
Trop de bla bla 54968
Turn your lights down M NEW 52803
Un gaou à Oran 52208
Vas-y Franky (Fruit de la passion) M+ 56953
Zouk La Sé Sel Medikaman Nou Ni 53037
+50 Zouk! 1565
+60 Reggae! 1563
+10 Ska! 1592
+20 World! 1588

RAGGA, DANCE HALL
Comme autrefois M NEW 52756
Dancehall Soldier M NEW 52806
Dancehall x-plosion 52165
Gardes Cocotte M NEW 52764
Gasolina M+ NEW 52772
Keeping you warm M NEW 52808
Like glue M+ 53226
Programme de la semaine M NEW 52804
Pull up 53972
Ragga string 53893
Sucre d'orge M NEW 52814
V.I.P M NEW 52694
Watch Yuh Hype M NEW 52811
When u cry M NEW 52810
+30 Ragga! 1535

ITALIE, LATINO
(Choopeta) Mamae eu quero 52097
Antes muerta que sencilla M NEW 52819
Brazil 56808
Bulería M NEW 52678
Copacabana 55657
Desaparecido M 52750
Dilema M NEW 52635
El Bimbo 53783
El condor pasa 56399
Enamorame M+ 52318
Gloria 53283
La Bamba M+ 56588
Mutoto M NEW 52844
Obsession M+ 53887
Salsa 54370
Sara perche ti amo 53282
Suavemente M NEW 52820
Ti amo M 55568
Un attimo di pace 53706
Una storia importante + 52457
Vivimi M NEW 52636
+70 Latin! 1579
+20 Italie! 1594

RAÏ, ORIENTAL
A vava inouva 55318
Abdel Kader M 55435
Baida mon amour 52414
Ca se passe M NEW 52813
D'un coeur brisé M NEW 52798
Didi + 56698
El Salam Alaikoum 53679
Je veux vivre 54820
Josephine M NEW 52802

RAÏ (suite)
Les papiers M+ 52666
Mektoubi M NEW 52801
Rachid System M+ 52359
Sidi Hbibi 56725
Sobri M+ 53905
Ya rayah 55334
Yalli Nasini M NEW 52797
Zaama Zaama M NEW 52800
Zine Zina M NEW 52799
+60 Raï! 1562

VEAU-NOUVEAU-N

ASIA POP, BOLLYWOOD
Baby, I'm sorry M NEW 52829
Before I fall in love M NEW 52830
Border-Sandese aate hai M NEW 52683
Bride and prejudice M NEW 52823
Chandi Jaisa Rang Hai Tera M NEW 52654
Dao Ma Dan M NEW 52834
Dedvas-Silsila Ya Chahat Ka 53855
Dil dhadakne ka sabad M NEW 52652
Dilwale Dulhania Le Jayange 53854
Kaal-Nassa Nassa M NEW 52825
Kaal-Tauba Tauba M NEW 52824
Kal ho na ho 53850
Love you more each day M NEW 52833
Main Hoon Na M NEW 52826
Mulan M NEW 52836
No Doubt M NEW 52831
Sabaq Jisko Wafa ka M NEW 52634
Song For A Lost Love M NEW 52835
Tears went dry M NEW 52832
Tere Pyar Ke Baghair M NEW 52651
Yue Lao M NEW 52828
+10 Asia pop! 1532
+20 Bollywood! 1538

CLASSIQUE, JAZZ
5ème Symphonie M+ 56879
Bolero 55176
Carmina burana M 55723
Concerto pour piano n°3 53628
Georgia on my mind 56405
Herbie Hancock M NEW 52692
Here we go again M NEW 52816
Hit the road jack M+ 56885
Jésus, que ma joie demeure 53971
La femme du parfumeur M NEW 52693
La flûte enchantée 55795
La marche Turque 55833
Les quatre saisons-Le printemps 55348
So what 56883
St Louis Blues M NEW 52734
Take five 54400
+40 Classique! 1558
+60 Jazz! 1560

CINÉ, TV
1492, Christophe Colomb M+ 56090
24 heures chrono M+ 53311
24 heures-Sonnerie de la CTU 53422
30 millions d'amis 56914
7 jours pour agir 54436
8 1/2 56257
9 semaines 1/2-You can leave your hat on 54503
Agence tous risques M+ 56038
Akira 55233
Aladdin-Ce rêve bleu 52274
Albator M+ 56719
Alias 56319
Ally Mc Beal 56704
Amélie Poulain M+ 56633
Amicalement vôtre M+ 56603
Angel M NEW 52835
Apocalypse now-Chevauchée des Walkyries 56489
Arizona Dream 56794
Arnold et Willy M+ 56844
Austin Powers 56751
Bagdad Café 56887
Banzaï 52080
Basic Instinct 56258
Beetlejuice 55967
Benny Hill M 56820
Bodyguard-I will always love you 53011
Borsalino 54971
Braveheart M+ 55968
Brice de Nice M+ 52632
Buena Vista Social Club-Chan Chan + 56186
Buffy contre les vampires 56616
Bullit 55969
Caliméro 55960
Candy + 56610
Capitaine Flam M 56717
Cat's eyes 55129
Chapeau melon et bottes de cuir 56738
Chapi Chapo M+ 56650
Charmed + 56852
Chroniques de la guerre de Lodoss 56361
Cowboy bebop 56363
D.r.e.a.m M NEW 52763
Daktari 54910
Dallas 56652
Dans tes rêves M+ NEW 52741
Dirty Dancing-Time of my life M+ 53713
Diva-Promenade sentimentale 56256
Dragon Ball GT M+ 54343
Dragon Ball Z M+ 56789
Drôles de Dames 56994
Evangelion 55231
Fantômas 54789
FBI, portés disparus NEW 52079
Flashdance-What a feeling NEW 56024

CINÉ, TV (suite)
Fort Boyard 56919
Fraggle Rock 56573
Frère des ours-On my way 53423
Friends-Thème M+ 56617
Furyo 52430
Ghost in the shell 55334
Ghost-Unchained melody + 56464
Ghostbusters-SOS fantômes 56263
Goldorak, go ! 54811
Goldorak, le grand 55340
Goldorak-La haut, la haut + 56654
Grease + 56754
Great Teacher Onizuka 56029
Gundam wing 54242
Halloween M 54000
Happy Days 56929
Hawaï police d'état + 56818
Hélène et les garçons M+ 56792
Il était une fois dans l'ouest + 56658
Il était une fois en amérique 56394
Il était une fois l'homme-Toccata & fugue en Ré mineur 54346
Iznogoud 52572
Jackass 53515
Jag M NEW 52759
James Bond-Thème M+ 56639
Jeux interdits M+ 56792
K2000 56847
Kill Bill-Bang Bang 53389
Kill Bill-Battle Without Honor 53440
Kill Bill-Don't make me misunderstood 53439
Kill Bill-Twisted Nerve 53056
L'Âge de glace 56304
L'exorciste M+ 56740
L'exorciste-Au commencement 52386
L'île aux enfants-Casimir 56602
L'inspecteur Gadget M+ 56733
La 7ème compagnie M+ 53023
La beuze-99 Luftballons M+ 54139
La Boum M+ 56655
La Boum 2-Your eyes 54893
La chèvre 56270
La famille Adams M+ 56893
La panthère rose M+ 56629
La petite maison dans la prairie 56815
La soupe aux choux M+ 56040
La soupe aux choux (La Dernière remix) M NEW 52753
La vérité si je mens 54472
Le bon, la brute et le truand + 56657
Le château dans le ciel 55458
Le clan des siciliens M 56250
Le dernier des Mohicans M NEW 52670
Le dernier samouraï 53491
Le fantôme de l'Opéra M+ 52595
Le flic de Beverly Hills-Axel F M 56076
Le flic de Beverly Hills-Heat is on 53753
Le gendarme de St Tropez-Thème M+ 56073
Le grand blond avec une chaussure noire + 56038
Le livre de la jungle 52491
Le Parrain M 56088
Le pont de la rivière Kwaï 56005
Le seigneur des anneaux II-Thème + 55065
Le seigneur des anneaux-Thème 53487
Le voyage de Chihiro 56191
Les 11 commandements-Comme des connards 53466
Les aventures de Rabbi Jacob M+ 56272
Les brigades du tigre M+ 56039
Les bronzés font du ski M+ 55948
Les bronzés font du ski-Quand te reverra-je ? + 55948
Les Bronzés-Darla Dirladada + 56957
Les chariots de feu 56657
Les chevaliers du Zodiaque 56983
Les choristes M+ 56255
Les choristes-Caresse sur l'océan 52160
Les mystères de l'ouest + 56816
Les mystérieuses cités d'or 56735
Les Schtroumpfs + 56986
Les Simpsons M+ 56615
Les têtes brûlées 56891
Les tontons flingueurs 55794
Love Story 56079
Ma sorcière bien aimée 56827
Mac Gyver + 56730
Magnum M 56682
Malcom 54888
Mannix 54351
Mariés, 2 enfants 56840
Maya l'abeille M+ 56601
Midnight Express M+ 56002
Mimi Cracra 56984
Mission Impossible 1-Thème film M+ 54750
Mission Impossible 2-Thème film 54046
Mission Impossible-Thème série TV M 56635
Mon nom est personne + 56253
Mortal Kombat 54891
Muppet Show 56944
NCIS M+ NEW 52780
Nicky Larson 55235
Nip/Tuck M NEW 52673
Olive et Tom M+ 56714
Philadelphia 53441
Pirates des Caraïbes M+ 54959
Pretty woman 56021
Princesse Mononoké 55072
Pulp Fiction-Misirlou M+ 56641
Resident evil-Le film 56525
Rocky I-Gonna fly now 53538
Rocky III-Eye of the tiger M+ 56718
Rocky IV-Burning heart 53576
Sept à la maison 54357

CINÉ, TV (suite)
Sex and the City 56813
Sexe intentions-Bittersweet symphony M 55494
Shrek 56517
Singing in the rain + 56020
Smallville-Save Me M 54358
South Park 56705
Spiderman-L'araignée, l'araignée 56126
Stargate Atlantis M NEW 52760
Stargate SG-1 M+ 56843
Starsky & Hutch M+ 56651
Sue Thomas, l'oeil du FBI M NEW 52764
Supercopter + 55350
Teletubbies 56946
The full monty M+ 56888
Thierry la Fronde 54360
Titanic-My heart will go on M+ 56742
Top Gun-Take my breath away M+ 56890
Un, dos, tres M NEW 52761
X-Files + 56614
XXX 2 M NEW 52754
Yu-Gi-Oh! M+ 54362
+320 Films! 1553
+200 Séries! 1551
+100 Dessins animés! 1556

PUBLICITÉS
Adidas (2005)-Hello Tomorrow M NEW 52793
Air France-A sleep for day 56188
Areva 2004-Funky Town M+ 56200
Banque Populaire-Free M 56107
BMW Série 1 52270
Bouygues Télécom (2004) 52269
Citroën C4 (2004)-The magnificent seven 52455
Coca Cola Vanille-Day-O M+ 54464
Dim M+ 56604
EDF 2004-Votre monde s'éclaire 53880
Evian 2003-We will rock you M 56523
Groupama (Le Bac)-Over the rainbow 54761
iPod Shuffle (2005) 52655
La Poste 2003 (bébé)-Dead already 53500
Levi's 1991-The joker 55010
Levi's 2002-Sarabande suite n°9 56000
Nescafé-Colegiala M+ 56703
Nescafé-Open'up M+ 56810

persom
PERSONNALISEZ VRAIM
ALCATEL PANASONIC BLACKBERRY MOTOROLA NEC NOKIA PANASONIC SHARP SIEMENS SONY/ERICSSON SPV
TÉL> 0899 70 200

Nutella 2003-Glorious 53425
Oasis, c'est beau, c'est bon 53571
Renault Scenic 2004 52197
Royal Canin-Le Professionnel M+ 56039
SFR 2003-Another one bites the dust 55113
+110 Publicités! 1557

PAILLARD, FÊTES
Bali Balo M+ 56102
Etoile des neiges 53394
J'ai la ... qui colle 56112
La digue du... 56104
La petite huguette 56105
Les filles de camaret 56106
+10 Chansons paillardes! 1573
+20 Fêtes/Evénements! 1539

BRUITAGES
Pin Pom (Pompier) M+ 56647
Signal aéroport 54696
Sirène de police américaine 54887
Sonnerie vieux téléphone + 54453
+10 Divers/Jingle! 1566

HYMNES, RÉGIONS
An Alarc'h 53091
Hymne Algérie M+ 56668
Hymne Brésil 56067
Hymne Breton 54669
Hymne Corse + 55092
Hymne de l'infanterie marine M NEW 52850
Hymne Etats Unis + 56666
Hymne Israël-Hatikva + 56670
Hymne Italie M 56663
Hymne La Marseillaise M+ 56660
Hymne Maroc 56667
Hymne Nice-Nissa la bella 52394
Hymne Portugal M+ 56720
Hymne Royaume Uni 56661
Joyeux Trompette M NEW 52845
L'internationale M+ 56951
Le chant des partisans 55428
Marche de la 2è DB M NEW 52849
Marche de la légion étrangère 52139
Marche des cols bleus M NEW 52848
Rhin et Danube M NEW 52846
Tiens, voilà du boudin! 52062
Tri Matelod 53088
+60 Hymnes! 1552
+10 Musiques régionales! 1540
+10 Musiques militaires! 1537

BRUITAGES HIFI

TÉLÉCHARGER Toutes les explications à droite!
ÉCOUTER, + DE CHOIX
Choisissez votre bruitage (et sa version) dans notre catalogue et faites-en votre sonnerie!
TÉL> 0899 70 2001
WEB> www.persomobiles.fr

Aboiement chien 66001
Actualités années 30 66097
Boite à bêêêêh NEW 66122
Boite à meeeeuh NEW 66121
Bruits érotiques 66069
Bruits de bouche 66086
Chant "C'est la lutte finale !" 66052
Chant "Le téléphone pleure" (parodie) 66055
Chant Tyrolien 66004
Cigales 66104
Corne de supporter NEW 66130
Cri d'Alien NEW 66112
Cri de Tarzan 66053
Cris de torture NEW 66115
Délire chinois 66009
Fantômes NEW 66116
Fou rire 66012
Miaulement chat 66013
Pet... "Euh... désolé, la tartiflette" NEW 66118
Pets 66014
Rire démoniaque NEW 66114
Rots 66016
Serpentin (langue de belle mère) NEW 66125
Sifflet NEW 66131
Sifflet (Ouah, le canon) 66019
US Police "Hands up" 66078
Vieux klaxon NEW 66129
Vieux téléphone 66026
Voix d'aéroport 66020
Voix de canard 66021
Voix de supermarché 66102
Vomissements 66023
Youyous arabes NEW 66111
Voix "Allo ! Ici la gendarmerie !" 66051
Voix "Allo" en écho NEW 66128
Voix "Appel à toutes les unités" 66098
Voix "C'est mon portable qui sonne ?" 66031
Voix "C'est pas moi m'sieur l'agent" 66033
Voix "C'est quoi c'bordel ?" 66089
Voix "Décroche, allez, décroche !" 66035
Voix "Décroche, sinon j'te fais bouffer la neige" NEW 66119
Voix "Espèce de p'tit con !" 66045
Voix "Hasta la vista, baby" 66075
Voix "Inch allah" 66082
Voix "J'te kiffe grave" NEW 66109
Voix "Mais foutez moi la paix !" 66094
Voix "Nous zafons les moyens..." 66041
Voix "Ouvrez, police !" 66044
Voix "Planté d'bâton!" NEW 66124
Voix "Qui c'est qu'a pété ?" 66068
Voix "Si ça se trouve, c'est mon portable qui sonne !" 66048
Voix "Ta mère !" 66099
Voix "Terminus, tout l'monde descend" NEW 66123
Voix "Tu viens chez oim ?" NEW 66110
Voix "Wazzzzha ?" 66101
Voix "Y a person qui répond ?" 66065
+120 Hifi! 1546

COMMENT TÉLÉCHARGER?
1 Notez la **référence** (Ex: 56072).
2 Passez commande, au choix:
TÉL> 0899 70 2001 Choix "Vous connaissez la référence".
SMS> Référence au 81122
Commande en 2 SMS seulement! Exemple: envoyez **56072** au **81122** pour Le Parrain.
MINITEL> 3617 PERSOMOBILES
3 Votre mobile reçoit la sonnerie ou l'image quelques secondes plus tard!
SMS+ 81122 (1,50 € par envoi + prix d'un SMS)



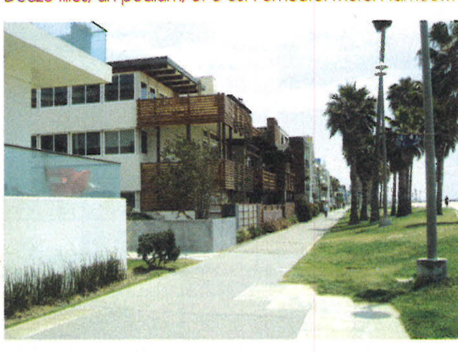
44172 Run'n'Mail + ACTION (PLATE-FORME): SMS> PLATEFORME au 71111
44172 Tennis Venus Williams + SPORTS: SMS> SPORT au 71111
44111 Viking Winter Games + SPORTS: SMS> SPORT au 71111
44052 Vans Skate & Slam + SPORTS: SMS> SPORT au 71111
44191 L'Equipe Foot Challenge + SPORTS: SMS> SPORT au 71111
44082 Pro Bowling + SPORTS: SMS> SPORT au 71111
44088 Midnight Billard + SPORTS: SMS> SPORT au 71111
44173 2005 Real Foot + SPORTS: SMS> SPORT au 71111
44188 Rainbow Six 4 + ACTION (INFILTRATION): SMS> INFILTRATION au 71111
44001 Call of Duty + ACTION (INFILTRATION): SMS> INFILTRATION au 71111
44113 Conflict: Vietnam + ACTION (INFILTRATION): SMS> INFILTRATION au 71111
44045 Block Breaker DX + CASSE BRIQUES: SMS> BRIQUES au 71111
44105 Stress Test + TESTS: SMS> TEST au 71111
44104 Astro Love + ASTRO: SMS> ASTRO au 71111
TOM CLANCY'S SPLINTER CELL CHAOS THEORY
44102 gameloft
44046 Die Hard + ACTION (AVENTURE): SMS> AVENTURE au 71111
44189 Guerre des Mondes + JEUX DE TIR: SMS> SHOOT au 71111
44081 Top Gun II + JEUX DE TIR: SMS> SHOOT au 71111
44061 Chessmaster + JEUX DE SOCIÉTÉ: SMS> SOCIETE au 71111
44016 Puissance 4 + JEUX DE SOCIÉTÉ: SMS> SOCIETE au 71111
44190 Solitaire Platinum + JEUX DE SOCIÉTÉ: SMS> SOCIETE au 71111
44101 Sven + ACTION (ADRESSE): SMS> ADRESSE au 71111
44187 Woody Woodpecker + ACTION (ADRESSE): SMS> ADRESSE au 71111
44038 Shado Fighter + COMBAT: SMS> COMBAT au 71111
44085 Banjo-Kazooie + ACTION (MISSIONS): SMS> MISSIONS au 71111
44036 South Park + ACTION (MISSIONS): SMS> MISSIONS au 71111
44002 True Crime + ACTION (MISSIONS): SMS> MISSIONS au 71111
44030 Midtown Madness 3 + ACTION (MISSIONS): SMS> MISSIONS au 71111
44089 New York Nights + SIMULATION: SMS> SIMULATION au 71111
LES TESTS DE LA SEMAINE
TEST #32 Splinter Cell: Chaos Theory
Le dernier Splinter cell, le superbe Chaos Theory, est disponible! Graphismes superbes, effets sonores réussis et contrôles simples. Le jeu bluffe par sa mise en scène et sa présentation léchée du début à la fin. C'est bon de jouer à cache-cache avec les terroristes! L'avis d'astuces.: ✪✪✪✪
TEST #33 Colin McRae Rally 04
Réussie graphiquement, cette version mobile du hit PC/Consoles se caractérise par son action vue de dessus. Sa prise en main demande de l'entraînement. Des voitures à débloquer, des pistes variées. Du rallye parfait pour de courtes parties! L'avis d'astuces.: ✪✪✪
TEST #34 Ancestral Bird
Vous incarnez un oiseau mignon, déterminé à neutraliser Bzz le frelon! Pur enchantement pour les yeux, ce jeu est une excellente surprise: graphismes superbes, contrôles simples, durée de vie solide (14 niveaux!)... Un jeu rare dans ce monde de brutes! L'avis d'astuces.: ✪✪✪✪
44046 Siberian Strike + JEUX DE TIR: SMS> SHOOT au 71111
44015 Popeye Kart + AUTO MOTO KART FI: SMS> COURSE au 71111
44097 Dakar 2005 + AUTO MOTO KART FI: SMS> COURSE au 71111
44007 Ducati Extreme + AUTO MOTO KART FI: SMS> COURSE au 71111
44050 Asphalt Urban GT + AUTO MOTO KART FI: SMS> COURSE au 71111
44109 Kao Chase Racing + AUTO MOTO KART FI: SMS> COURSE au 71111
44108 African Rally + AUTO MOTO KART FI: SMS> COURSE au 71111
44057 XIII + ACTION (PLATE-FORME): SMS> PLATEFORME au 71111
44010 Impossible Mission + ACTION (PLATE-FORME): SMS> PLATEFORME au 71111
44048 Rayman 3 + ACTION (PLATE-FORME): SMS> PLATEFORME au 71111
FACILE LE JEU MOBILE !
TÉLÉCHARGER Simple !
TÉL> 0899 70 2001
Choix "Vous connaissez la référence".
Ex: 44044 pour Prince of Persia
COMPATIBILITÉ
Les jeux sont compatibles avec Bouygues, Orange et Sfr et la plupart des téléphones Java Alcatel, Lg, Motorola, Nokia, Panasonic, Sagem, Samsung, Siemens, Sharp, SonyEricsson... Vérifier la compatibilité avant de télécharger: référence au 61111.
Ex: 44045 au 61111 pour Block breaker.
+ D'INFOS + DE TESTS
Nous avons décrit précisément et donné notre avis sur tous nos jeux! Pour tout savoir sur un jeu, envoyez sa référence au 61111. Ex.: 44007 au 61111 pour tout savoir sur Ducati Extreme.
+ DE JEUX + DE NEWS
Notre catalogue comporte plus de 200 jeux! Pour recevoir la liste de tous les jeux compatibles avec votre mobile, envoyez le style de jeu au 71111. (Ex: SPORT au 71111 pour les jeux de Sport) ou:
TÉL> 0899 70 2001 Choix "Jeux"
ÉCRANS DE JEU
Photos d'écran de tous les jeux: ECRAN+Réf. au 61111. Ex.: ECRAN44081 au 61111 pour les écrans de Top Gun.
Copyright des jeux: envoyez COPY+Réf au 51111
44101 Sven + ACTION (ADRESSE): SMS> ADRESSE au 71111
44011 Machines à sous + CASINO: SMS> CASINO au 71111
44054 Might & Magic + JEUX DE RÔLE: SMS> JDR au 71111
44107 Black Citadel + JEUX DE RÔLE: SMS> JDR au 71111
44044 Prince of Persia L'âme... + ACTION (AVENTURE): SMS> AVENTURE au 71111
44037 Terminator 2 + ACTION (AVENTURE): SMS> AVENTURE au 71111
44121 Biocide + ACTION (AVENTURE): SMS> AVENTURE au 71111
44090 Monopoly Tycoon + STRATÉGIE: SMS> STRATEGIE au 71111
44114 Generals Alien Colony + STRATÉGIE: SMS> STRATEGIE au 71111
44079 Zoo Tycoon 2 + STRATÉGIE: SMS> STRATEGIE au 71111
44112 Colin McRae 04 + RALLYE: SMS> COURSE au 71111
44106 Ancestral Bird + ACTION (PLATE-FORME): SMS> PLATEFORME au 71111
obiles
ENT VOTRE MOBILE !
HANDSPRING LG MISTUBISHI
PHILIPS SAGEM SAMSUNG SENDO
EFONICA MOVISTAR TELIT TOSHIBA
SMS> 81122
IMAGES ET ANIMATIONS
38872 + DE NANAS SMS> NANAS au 81122
34825 + DE PAYSAGES SMS> PAYSAGES au 81122
38182 + DE CHIOTS SMS> CHIOTS au 81122
38817 + DE CHEVAUX SMS> CHEVAUX au 81122
38812 + DE DAUPHINS SMS> DAUPHINS au 81122
38196 + DE CHATONS SMS> CHATONS au 81122
38943 + D'ANIMAUX SMS> ANIMAUX au 81122
38186 + DE VOITURES SMS> VOITURES au 81122
38276 + DE MOTOS SMS> MOTOS au 81122
38175 + DE TUNING SMS> TUNING au 81122
38909 + DE MECS SMS> MECS au 81122
34411 + D'AMOUR SMS> AMOUR au 81122
34127 + DE DRAPEAUX SMS> DRAPEAUX au 81122
38222 + DE MANGAS SMS> MANGAS au 81122
34915 + DE SYMBOLES SMS> SYMBOLES au 81122
34077 + DE RIGOLOS SMS> RIGOLOS au 81122
34386 + DE TRASH SMS> TRASH au 81122
34074 + DE COSMOS SMS> COSMOS au 81122
38177 + DE GARFIELD SMS> GARFIELD au 81122
31110 + D'ANIMES SMS> ANIMES au 81122
EFFETS
Pour télécharger un logo en y ajoutant un effet, envoyez: TypeEffet+Réf au 81122
Ex: ROTATION38181 au 81122 TÉL> 0899 70 2001
Fonctionne avec tous nos logos couleur.
ROTATION
RASTAPOSTER
BRISENOIR
CIBLE
SEPIA
PETITBAISER
DANSCOEURFEU
POURTOI
JETAIME
TOILESPIDER
IMPACT
30914 +AXELLE
30901 +NORDINE
30948 +be yourself
30933 +FRANCK
30937 +ARTHUR
30964 +Dr. WANG
38114 +FARIDA
PERSO
Télécharger un logo perso: Référence + Texte au 81122
Ex: 30909 ALEXIS au 81122
La perso fonctionne avec tous les logos de cette page. Ex:38114 FARIDA
Offrir un logo personnalisé: OFFRIR+Réf+Prénom au 81122
Ex: OFFRIR 30901 Chloé
Aussi par téléphone:
Vous pouvez télécharger vos persos par téléphone grâce à un système intuitif de saisie du texte !
TÉL> 0899 70 2001
30960 +MYRIAM
30928 +Malika
30938 +Gwenaelle
30927
30925 +J'TM A LA FOLIE
30921 +AURELIEN
38175 +ABDEL
30910 +GUILLAUME
30943 +Samir
30954 +RACHEL
30951 +MARIE
30930
30961
30945
30968 +AMOUR
30907 +LAURA
30923 +Delphine
30940 +Fathi
30969 +GROS BISOUS TENDRES
30908 +JULIEN93
30912 +Jérémy
30967 +ESTHER
30957 +Adriano!
30958 +CATARINA
30956 +Mélina!
30959 FABIO
30966 +MATHIS
30901 +Chloé
30963 +ERIKA
30962 +SARAH ET ETIENNE!
30918
30909 +ALEXIS
Si une image ... , elle est animée !
TÉLÉCHARGER Toutes les explications au centre de cette page. + D'images, + D'animations:
SMS> LOGO au 81122 WEB> www.persomobi-
(logo vide)



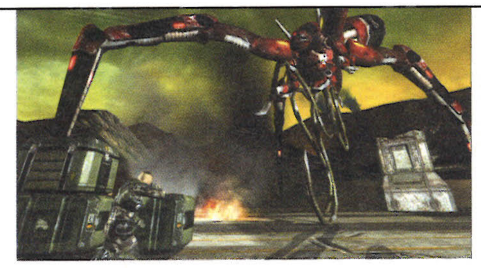
E3 2005
Les consoles à la rescousse

L'Electronic Entertainment Expo, c'est 400 exposants sur 51 000 m², 1000 nouveaux jeux vidéo présentés et 70 000 professionnels de 79 pays qui viennent TRAVAILLER. 70 000 personnes qui vont slalomer pendant trois jours entre les 549 994,5 badauds – il y a même des poussettes alors que c'est interdit aux moins de 18 ans. Ça végète, ça fait la queue pour être pris en photo avec un centre de stockage pour silicone et collagène (une babe, quoi), ça patiente deux heures pour jouer 47 secondes au prochain Zelda, ça fait des queues de trois heures pour s'extasier devant 24 secondes de CGI qui n'ont rien à voir avec le jeu qui sortira dans quatre ans... Un discours de blasé ? Oui et non : ce n'est pas parce que nous adorons les jeux vidéo et que nous avons hâte de découvrir ce que nous préparent nos Spielberg du pixel qu'on aime se cogner 9 200 bornes pour ne pas avoir le temps de goûter réellement à la tonne de titres présentés. Entre les rendez-vous au timing plus serré qu'un bench Nvidia vs ATI et le bruit ambiant qui permet d'avoir des conversations passionnantes du genre « Qu'est-ce que tu dis ? », difficile d'avoir envie de s'attarder sur tous les produits. Au bout de dix ans de succès, il serait peut-être temps que l'E3 pense à se réserver


Douze filles, un podium, et c'est l'émeute. Merci Namco...


L'E3 permet les balades à Venice Beach, une cour des miracles moderne. Mais certains quartiers restent surprenants d'originalité.

des journées dédiées aux professionnels. Et je ne parle pas juste de mon confort égoïste : les jolis badges violet « Media » donnent accès à tout un tas de salons privés, cloisonnés, qui sauvent bien des rendez-vous. Mais les créneaux privilégiés des journées fermées au public permettent aussi aux acheteurs de la distribution ou aux éditeurs d'aller faire leurs courses et autres études de marché bien plus sereinement, aux développeurs de s'extasier sur leur dernier bébé sans perdre leurs cordes vocales au troisième rendez-vous, etc. Et dans le tas, si ça peut aider certains produits originaux à faire leur trou, ça sera un bénéfice pour tout le monde, surtout pour les joueurs. Certes, ça ne nous empêchera pas d'atterrir dans un hôtel très moyen, situé ultra loin du lieu des festivités, sans



Dans les titres qui ont tout à prouver après cet E3 : Quake IV. Rien n'était montré sur le mode multi, qui est évidemment ce qui nous intéresse le plus.

Internet et avec un système de navette à éradiquer toute trace de nostalgie des bus scolaires. Pas grave, on ne peut pas tout avoir et ça, honnêtement, on s'en fout. Surtout si on me file des super-pouvoirs pour battre Faskil au billard. Oui, c'était la distraction du soir dans notre palace. Je crois que je viens d'achever définitivement le glamour de notre profession...

L'originalité tue ?

J'ai assez retardé le moment fatidique, il est l'heure d'attaquer le bilan des produits proprement dit. Je déteste ce paragraphe, c'est l'instant précis où on est obligé de pondre une variante de la phrase « ce Salon manquait tout de même un peu de créativité ». Sans blague. Feuilletez le reste rapidement et revenez. Vous avez vu ? Environ 80 produits cités pour un total de, mmmh, soyons généreux, cinq d'originaux. Le gros de la production est constitué de suites, de variations sur un genre ultra connu ou d'exploitations de licences juteuses généralement en provenance du cinéma. Je ne parle même pas des jeux sur la Seconde Guerre mondiale. Dans ce dernier cas, le stade de l'indigestion est passé depuis bien longtemps. Mais pas la peine de jouer les aigris pour autant : Prey ou FEAR sont les preuves que le genre du FPS est encore un réservoir à produits de qualité, à défaut d'être totalement originaux. Mais la vraie star du Salon, le jeu dont tout le monde parlait avec des petites étoiles dans les yeux, c'était Spore. Le père des Sims a une fois encore laissé parler son cerveau malade et ses programmeurs ont fait le reste. Faskil vous explique pourquoi ce projet a un avenir radieux quelques pages plus loin, mais la place manquait pour soulever un point important : ce sont les joueurs qui vont créer le contenu. Will Wright appelle ça un jeu massivement solo. Il a de l'humour le monsieur. En gros, chacun fait ses planètes avec les aliens de son cru et le tout est envoyé sur un serveur central qui redistribue ça chez les autres joueurs. Vous pourrez même exploser sans arrière-pensée les planètes des bestioles hostiles : leurs créateurs n'en sauront rien car vous n'aurez détruit que les versions hébergées sur votre machine. Un concept qui est non seulement amusant mais qui permet à EA d'employer une équipe moitié moins importante que celle des Sims pour réaliser ce produit.

Indigestion de titres online

Comme je le précise dans mon édito, la qualité des titres PC est appréciable cette année. Malgré l'annonce de trois nouvelle consoles « next-gen » ultra puissantes (voir les pages dédiées en fin de dossier), l'actualité était finalement assez chargée pour nos machines préférées. Je me répète mais l'arrivée des Xbox 360, PS3 et autres Revolution est même bénéfique pour nous : ça tire vers le haut le niveau de réalisation des prochains jeux. La seule réelle inquiétude de cet E3, c'est la masse de produits online annoncés. Il y a presque autant de MMO prévus que de jeux « classiques ». J'ai beau avoir consacré quatre pages au phénomène, je précise une fois de plus qu'il n'y aura vraiment pas de place pour tout le monde, surtout avec ce style de jeu où un titre-phare monopolise les joueurs bien plus qu'un RTS ou un FPS à succès. Nous reviendrons évidemment en détails sur tous les produits de ce dossier quand nous en aurons la possibilité. Certains jeux étaient alléchants sur le papier, mais rien de concret n'était montré, ce fut notamment le cas pour Huxley chez Webzen. Mais on a l'habitude... Après tout c'est aussi le rôle de l'E3 : nous faire rêver. Même si parfois les désillusions sont douloureuses.

Caféine



Oblivion remporte la palme de la baffe visuelle. Peu de titres approchaient son niveau de rendu graphique.



Les « boothbabes » sont un élément indissociable de l'E3. Mais la qualité est là aussi, comment dire... variable.

Genre FPS mystique
Éditeur 3D Realms/2K Games
Développeur Human Head Studios/États-Unis
Sortie prévue When it's done



Dans l'histoire des FPS sur PC, seul Duke Nukem Forever peut battre Prey sur le plan de la gestation chaotique. J'ai joué à ce titre en 1998, alors qu'il était présenté pour la deuxième fois à l'E3. Avec un développement commencé en 1995, on pouvait espérer incarner les Indiens sauveurs du monde assez rapidement. Raté. Pour avoir une idée du chaos qui a entouré ce développement, lisez ce site : http://atlas.secs.oakland.edu/~lcmatero/prey/history.htm.

Après la présentation de Prey version 2005, la première réflexion qui vient à l'esprit c'est « ça valait le coup d'attendre ». Le moteur 3D utilisé est finalement celui de Doom 3, agrémenté de quelques bonus dont la gestion des fameux « portails » qui sont pour beaucoup dans l'originalité du titre. Les images parlent toutes seules mais précipitez-vous sur la vidéo de pratiquement 200 Mo qui doit se trouver sur le DVD.



Comme ça il a l'air furax de me voir débarquer à l'improviste, mais en fait c'est un alien à la cool. Non ? Ha zut.

Ramassez votre mâchoire

Très honnêtement, je n'ai plus grand-chose à apprendre à ceux qui auront vu cette démo. Tout est dedans : les armes aliens originales (je sens que la bestiole-bombe que l'on dégoupille en lui arrachant une patte va beaucoup plaire), les effets graphiques somptueux qui donnent une leçon de design à Doom 3, etc. Le plus frappant pour ce qui n'est « qu'un » FPS, ce sont les idées originales qui viennent saupoudrer un gameplay archi connu. Rien que le mode « esprit » qui permet au héros (Tommy Hawk) de sortir de son corps pour traverser les portes afin d'activer un mécanisme ou d'aller débusquer des ennemis qui aiment faire des surprises promet un game design original. Non seulement c'est superbe graphiquement mais il faut penser à surveiller son corps physique en transe tout en veillant à la bonne santé de son double astral qui, manque de chance, est visible pour les aliens. Et la mort ? C'est aussi une histoire d'esprit : à vous de chasser assez de fantômes pour réintégrer votre corps à l'endroit précis où vous aviez succombé.





La vraie classe, c'est l'attaque par derrière depuis un portail. Un truc de gros fourbe.



Papa !! Bisous !!! *sprouitch*



Vous avez mal au cœur dans les FPS ? Non. Mais bientôt, oui.

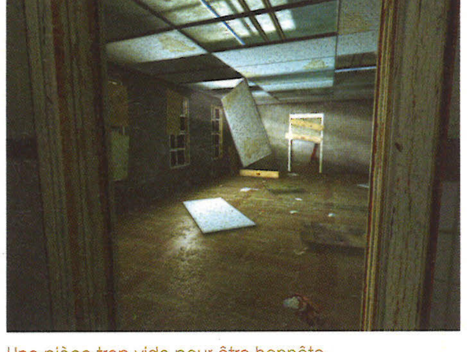
Vous m'en mettrez deux caisses

Je passe sur les bonus inattendus comme la possibilité de piloter un vaisseau alien ou les combats la tête en bas scotché à des chemins électromagnétiques pour aller à l'essentiel : l'ambiance qui se dégage de ce titre et des différents moments scriptés donne envie de jouer là, maintenant, tout de suite. Et c'est suffisamment rare avec les FPS de ces derniers mois pour le noter. Quant à la date de sortie, officiellement c'est du « When it's done », comme d'habitude avec 3D Realms. Officieusement, on peut lire sur le blog du co-scénariste que c'est prévu pour fin 2005 voire 2006 si on se contente des infos glanées chez 2K Games (Take Two) qui édite/distribue ce titre avec 3D Realms. Moi je le veux demain, et puis c'est tout.

Caféine

Genre Maman, j'ai peur !
Éditeur Vivendi Universal Games
Développeur Monolith Productions/États-Unis
Sortie prévue 3e trimestre 2005





Une pièce trop vide pour être honnête.





« Je vous fais la version courte ou la longue qui fait flipper ? » Bah, devine ? Je ne me suis pas tapé 9000 bornes pour n'assister qu'à quelques courtes minutes d'un FPS qui me fait saliver depuis qu'Atomic en a fait le récit il y a quelques mois. « La longue, s'il vous plaît. » Ce n'est pas la taille qui compte, me direz-vous, mais là, j'ai le temps, ça tombe bien. J'enfile le casque que me tend le développeur et je sursaute une première fois dans la cabine de présentation. » Dites, il va un peu fort votre truc là. Regard et sourire sadique de mon interlocuteur : « C'est pour mieux en profiter. » O.K., je fais une croix sur mes tympans et je plonge avec lui.



Si vous voyez ça, vous êtes déjà mort.

Bon appétit !

Première image forte : dans un coin de bâtiment mal éclairé, deux soldats en armes montent la garde. Derrière eux, un homme accroupi semble bricoler quelque chose. La caméra s'approche. « Mais... euh... c'est un cadavre qu'il bouffe, là ? ». Je viens une fois encore de déclencher un rictus sur le visage du débonnaire démonstrateur : « Oui ! Pretty cool, huh ? ». Certes. On n'en apprendra malheureusement pas plus sur le scénario. Mais s'il est à la hauteur de ce premier feeling, je suis impatient d'en être le héros. S'ensuit une progression classique dans des couloirs bien glauques, parsemés d'ennemis à abattre qui virevoltent en hurlant « Havooooook » avant d'aller s'écraser sur les murs en y laissant une fort jolie traînée de sang. Mais si ce que j'ai vu n'était pas une vile tricherie à base de scripts, l'I.A. s'annonce particulièrement redoutable. Les ennemis n'hésitent pas à plonger à travers les parois vitrées pour mieux se planquer de l'autre côté d'un mur et s'organisent pour empêcher toute progression.

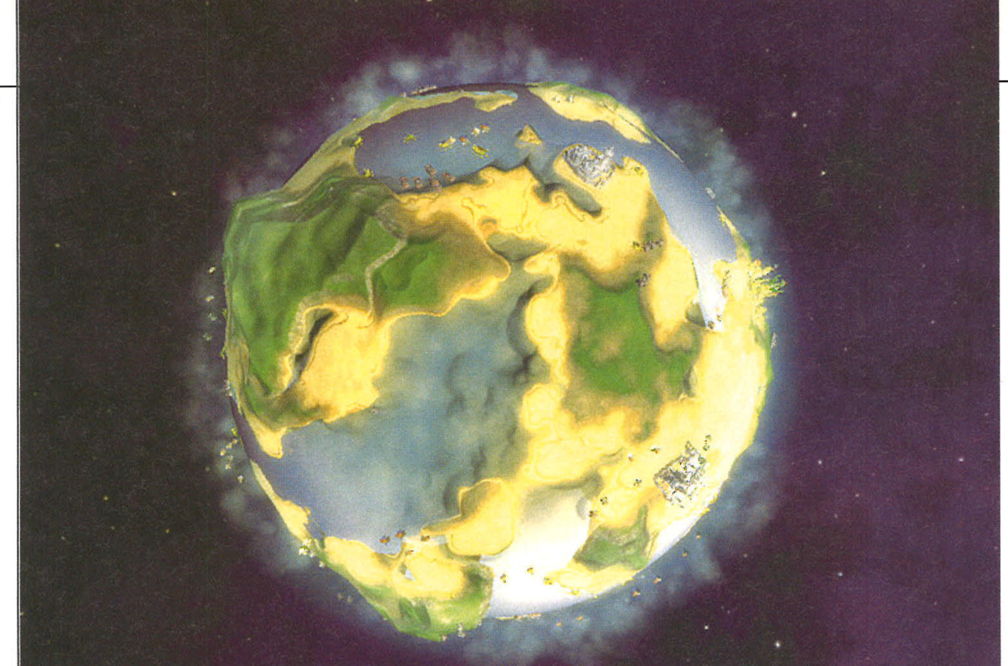
Dans l'antre de la folie

Des séquences interactives de rêve (de cauchemar, plutôt) s'intercalent dans le flot de l'action, un peu à la manière de ce qu'on avait déjà pu expérimenter dans XIII. En beaucoup plus terrifiant, bien entendu, je pense que vous avez pigé le concept maintenant.
Une porte s'ouvre sur un couloir suintant de sang, un flash blanc m'aveugle et elle apparaît... cette fameuse fillette étrange qui marche sur les plafonds et déchiquette quiconque tente de lui barrer la route. Re-flash blanc, nouvelle porte qui s'ouvre sur un entrepôt presque désert. Ce calme soudain est suspect. Je pose les mains sur le casque, prêt à l'ôter en cas d'alerte : trop tard ! Un gigantesque robot déboule devant mes yeux dans un vacarme saisissant et se rue vers moi. Gasp. Fondu au noir. Fin de la démo. « Alors, ça vous a plu ? ». Je tourne lentement la tête vers le développeur et je souris bêtement. « Dites, je peux l'avoir tout de suite, votre jeu ? ».

Faskil



« Aaaaaah, moins fort la musique ! »



Tout ça, rien que pour moi. Mwahahaha !

Genre	Ovni
Éditeur	Electronic Arts
Développeur	Maxis/États-Unis
Sortie prévue	2006

E3

Spore

J'ai un nouvel ami dans la vie. Il est fantastique. Il s'appelle Bill Wright et il vient de me mettre une bonne claque. Pourtant, de prime abord, son nouveau jeu ne brille pas vraiment pas la beauté. On se demande même s'il ne se fout pas de nous en nous montrant Astéroïde sur Atari 2600. Mais en fait, non, il est super sérieux. Bill s'est rendu compte d'un truc : ce qui marche, dans un jeu aujourd'hui, c'est la customisation. Dans les Sims, ou même dans le dernier GTA, les trucs « en plus », c'est tout ce qu'on peut utiliser pour s'approprier l'environnement du jeu. Et là, Bill s'est dit : « Mon prochain titre, c'est le joueur qui le fera» .

Faut que ça rentre

Enfin, en gros, c'était pour l'image. Mais l'idée est là : Bill s'est inspiré de la « demo scene », et de leur programmation procédurale qui permet de faire tenir des animations de malade dans 64 Ko, par exemple. Il a réuni l'élite des « coders » et leur a donné la clé du bac à sable. Mission : créer un produit qui permette au joueur de se l'approprier complètement. Imaginez que vous puissez prendre le contrôle d'une forme de vie, depuis les balbutiements des premières cellules jusqu'à sa conquête de l'espace ? Ambitieux. Et pourtant ça marche. Dans Spore, on pourra donc se prendre vraiment pour Dieu et jouer les entremetteurs avec la nature, suivre les premières évolutions de son espèce, ses premiers signes d'hostilité, son premier village… Jusqu'à ce que sa civilisation soit assez évoluée pour commencer à explorer d'autres mondes, d'autres formes de vie, forcément différentes et générées par d'autres vrais joueurs aux quatre coins du monde.

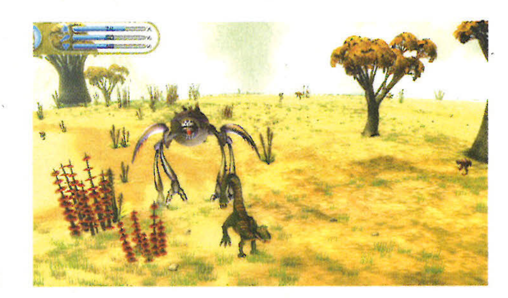
J'aime beaucoup ce que vous faites

Je ne sais pas pour vous, mais moi déjà le concept, je suis fan. En plus, grâce à un moteur qui gère toutes les anatomies imaginables (trois pieds, une tête énorme, le physique de Yavin), c'est le soft qui calcule les animations en temps réel : tout a l'air vrai, tangible et pourtant complètement décalé. Maintenant, tout cela n'est encore qu'un projet en maturation. On a encore un peu de mal à discerner le vrai potentiel de gameplay. Reste que dans l'état actuel des choses, sans objectifs à remplir, juste pour jouer les apprentis Darwinistes, moi j'en veux bien de son jeu. Je m'occuperai de lui trouver un sens, pas de souci.

Faskil



Roger va découvrir dans un instant que le long bâton en bois avec du fer au bout, ça va faire mal à Robert.



Genre Bouffeur de vie
Éditeur 2K Games
Développeur Bethesda Softworks/États-Unis
Sortie prévue Fin 2005





Ça ne vous donne pas envie, à vous ?

The Elder Scrolls IV Oblivion

Alors, on ne va pas vous mentir et on va répondre tout de suite à la question que tous les fans se posent : oui, c'est bigrement joli. Comme sur les screenshots, ils ne nous ont pas pipeautés. On a eu droit à la totale en ce qui concerne la démo graphique, le résultat est fantastique. Les moindres détails sont présents, de la feuille d'arbre aux incrustations sur votre épée, c'est de toute... enfin, vous avez compris.
Mais on vous rassure tout de go, si les développeurs ne nous ont pas menti pour le reste, il y a vraiment de bonnes raisons d'être impatient.

Beauté et intelligence

Après un parcours dans les différents décors du jeu, nous avons eu droit à un petit aperçu des bienfaits de la Radiant I.A., leur super-intelligence artificielle qui réussirait même à insuffler de la vie dans les yeux d'Atomic. Et le moins qu'on puisse dire, c'est que le résultat est bluffant. Les PNJ se comportent de manière autonome, vaquent à leurs occupations, discutent entre eux... Ils sont tellement malins qu'on dirait des Sims. Oh, évidemment, cette belle démonstration aurait pu n'être tout aussi bien qu'un gros script destiné à nous séduire. Mais on va laisser le bénéfice du doute à Bethesda, ils ont été plutôt réglos avec nous jusqu'ici.

Une descendance difficile

Le seul reproche qu'on pourrait faire à Oblivion, c'est de pécher quelque peu par mollesse dans les combats. L'héritage de Morrowind est encore trop présent, les animations des personnages donnant une très désagréable impression de lourdeur.
Qui plus est, on a un peu l'impression de répéter à l'envi les deux mêmes coups sans réellement percevoir de subtilité dans les attaques.
Ça gâche un peu le plaisir de l'ensemble, même si on nous a assuré que tout ça serait encore amélioré d'ici la sortie. De là à rêver d'un rendu épique des bastons comme dans un Guild Wars, il n'y a qu'un pas que je ne prendrai pas encore le risque de franchir. Pour le reste, l'univers a l'air gigantesque et s'ils parviennent à autant nous épater en termes de gameplay, on aura probablement là une raison supplémentaire de ne plus quitter le PC. Vu que les premières bêtas ne devraient pas tarder à tomber, on espère vous en reparler très bientôt. Pas parce qu'on vous aime, mais avant tout pour pouvoir y jouer.

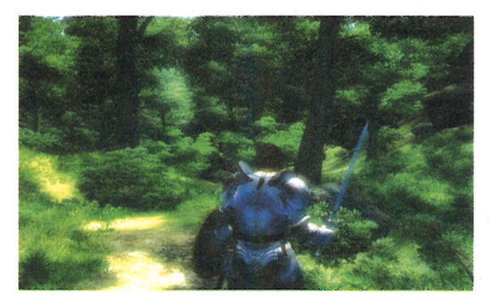
Faskil

On se serait pas déjà croisés sur Doom 3, par hasard ?





Lineage II à côté fait office de vulgaire shareware, ça va faire plaisir aux poseurs.





Genre
STR PROMETTEUR
Éditeur
HIP INTERACTIVE
Développeur
DIGITAL REALITY/HONGRIE
Sortie prévue
PREMIER TRIMESTRE 2006

Ghost Wars



Détail d'importance, il sera possible de placer ses troupes sur les toits.



Rien de tel qu'un A-10 pour envoyer au tapis les tanks un peu gênants.

Ils n'ont pas froid aux yeux chez Digital Reality. Oser empiéter sur les plates-bandes du génialissime Act of War, il fallait en avoir. Et pourtant leur dernière production semble avoir de quoi faire baver notre ami Atomic, toujours dans les starting-blocks dès qu'il s'agit d'épanouir ses fantasmes de destruction massive. Vous l'aurez compris, Ghost Wars est un jeu de stratégie temps réel d'apparence classique, mais... pas tant que ça. Je m'explique, comme dans tout bon jeu du genre, on gèrera ses troupes en vue du dessus afin d'éradiquer la menace terroriste (oh bah ça alors !) pesant sur le gentil monde libre (bis).

La différence, c'est qu'ici on pourra à tout moment passer en vue à la première personne afin de s'engager dans l'action en tant que soldat ou en contrôlant pléthore de véhicules tels des tanks et autres hélicoptères. C'est franchement joli et détaillé, ça bouge bien et même si les bâtiments étaient encore invulnérables dans l'unique scénario (Cuba) présenté sur le Salon, les développeurs assurent qu'il en sera tout autrement dans le jeu final. On ne demande qu'à les croire en espérant que leur jeu prometteur parvienne à se faire rapidement une petite place au soleil.

Yavin

E3

Hitman Blood Money

Genre
TUERIE
Éditeur
EIDOS INTERACTIVE
Développeur
IO INTERACTIVE / DANEMARK
Sortie prévue
3E TRIMESTRE 2005

Le sang, c'est de l'argent. Telle pourrait être la devise lancée par l'agent 47 lors d'une ces envolées philosophiques dont il a le secret entre deux strangulations à la corde à piano. On vous en a déjà tartiné deux pages et l'E3 fut l'occasion pour Io Interactive de présenter son bébé à nos yeux enthousiastes. Évidemment, on en savait déjà beaucoup, mais une piqûre de rappel, ça ne peut pas faire de mal. Comme de coutume, il sera possible d'accomplir une mission de diverses manières avec toujours l'objectif suprême de n'éliminer que les cibles requises par les objectifs. Pour ça, il faudra veiller à planquer les cadavres, effacer les taches de sang et j'en passe. Comme on nous l'a montré, déclencher une alarme permet également de rassembler tout un tas de civils afin les exploser d'une petite bombinette bien placée. De quoi assouvir ses pulsions meurtrières mais surtout en prendre un coup niveau réputation pour la suite de l'aventure. Et comme le titre l'indique, l'argent prendra une place importante pour l'achat de nouvelles armes ou l'upgrade de celles déjà disponibles. Bref, un tas de petits ajouts pour un jeu semblant s'aligner dans une confortable continuité. Au vu de la qualité des épisodes précédents, on ne va certainement pas s'en plaindre.

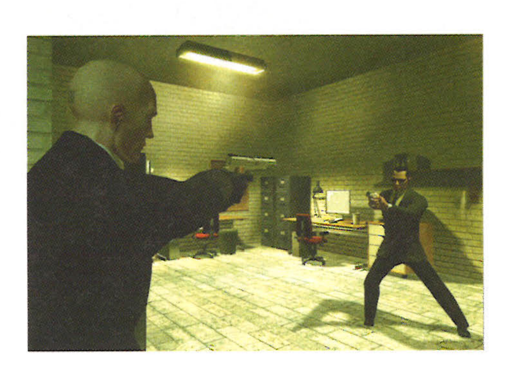
Yavin



Quand on vous dit qu'il faudra jouer tout en finesse.



Grande nouveauté, la possibilité d'embarquer des otages. J'en rêve déjà.






La gestion des ombres est parfaite. Et si vous ne voulez pas vous faire bouffer, il va vite falloir atteindre ce phare...

Genre	La mort aux trousses
Éditeur	Non annoncé
Développeur	Remedy/Finlande
Sortie prévue	Un jeudi en 2007



Torche et pistolet, vos deux meilleurs amis.

ALAN Wake

Quand on leur demande ce que sera Alan Wake, les développeurs de Remedy répondent « a Psychological Action Thriller ». Traduit à la hache, ça nous donne un jeu d'action à suspens psychologique. Pour concrétiser ça en termes de gameplay, bon courage. Pour le moment, même les développeurs le cherchent encore plus ou moins, ce fameux gameplay, et restent très évasifs sur le sujet. En rentrant dans la salle de projection sponsorisée par ATI où se déroulait la présentation, je savais déjà qu'il fallait pourtant voir de près ce titre. Au matin du troisième jour du Salon, la plupart des confrères rencontrés citaient ce jeu comme une des perles de l'année. À la différence que ce n'était pas encore un jeu... La présentation de Remedy était du reste très honnête sur ce point : ils ont un scénario, une technologie 3D/physique à la hauteur et ils sont encore en plein game design.

Rêves de gloire

Alan Wake est un écrivain. Enfin, il voudrait être un écrivain. Les pages qu'il enchaîne sont soit blanches soit médiocres avant de rencontrer sa muse, une femme énigmatique qui deviendra sa compagne. Dès les premières nuits passées à ses côtés, il se met à faire d'étranges rêves qu'il retranscrit le lendemain dans un roman qui se construit tout seul. Une fois complète, l'œuvre ne met pas longtemps à trouver un éditeur et c'est le succès quasi immédiat. Tout est bien qui finit bien ? Non, ça serait plutôt l'inverse, le début d'une descente aux enfers entre rêve et réalité. Alan découvre que sa compagne a disparu. Elle l'a quitté, il ne sait pas pourquoi. Et surtout, du coup il ne rêve plus. Il ne dort même plus du tout. Épuisé, il part en clinique dans un bled perdu pour se faire soigner, découvre une jeune femme qui ressemble étrangement à son ex et retrouve le sommeil. Mais son repos est peuplé de cauchemars insupportables. Coincé dans une bourgade ridiculement petite, dans une atmosphère oppressante qui n'est pas sans rappeler celle de Twin Peaks, Alan Wake est persuadé que la nuit apporte avec elle son lot de créatures encapuchonnées malfaisantes. Ne jamais se séparer de la lumière. Jamais.








Oui, tout ça « vit » en temps réel.

Rentrez chez vous et finissez-moi ce jeu !

Appuyant sa narration orale par des démonstrations de moteurs 3D et physique plus que convaincants, l'équipe de Remedy prouve que Max Payne n'était pas un coup de bol. Ces gens ont des idées et du talent. Le moteur 3D s'annonce somptueux, avec une gestion de l'affichage sur plusieurs kilomètres, des ombres (avec soft shadow) ultra précises qui risquent d'être critiques pour une partie du gameplay et une physique omniprésente. Il suffit aux programmeurs de changer l'heure et la vitesse du vent pour passer d'une ambiance paisible d'après-midi chaude à un crépuscule balayé par la tempête, avec feuilles qui volent et mer déchaînée incluses. Bluffant. Alan cherche à comprendre ce qui lui arrive en écumant la région à pied ou avec des véhicules (un 4x4 dans la démo), se déplace avec classe et sauver sa lucidité devrait mettre nos nerfs à l'épreuve. Pourvu que Remedy ne se plante pas dans son gameplay !

Caféine



Genre
Action/Aventure
Éditeur
Majesco
Développeur
GlyphX Games/ États-Unis
Sortie prévue
3e trimestre 2005

Le stand Majesco est bondé de monde, une allée remplie de PC voit passer des dizaines de curieux qui parfois laissent traîner leurs doigts moites de sueur sur les claviers des machines où tourne une démo du gros produit de l'éditeur, Advent Rising. Je repère un businessman qui tente sa chance, je me place derrière en fourbe. Je sens qu'il ne va pas jouer longtemps. Il commence à déplacer maladroitement le héros. La vue à la 3e personne, ce n'est pas si évident pour certains. Gagné : au bout de trente secondes, il tente de rétamer des navettes d'assaut avec sa mitrailleuse, sans comprendre que le gros truc en face de lui, ça ressemble fortement à un canon de DCA. Il se fait atomiser deux fois, attrape sa mallette et s'enfuit en maugréant.

Merci du cadeau

À moi le clavier, je jette un coup d'œil sur les (nombreuses) commandes, je passe en vue à la première personne et c'est parti. Au bout de dix minutes, j'avais explosé du vaisseau alien à coup de canon de DCA, combattu à pied des troupes d'élite, utilisé des pouvoirs psychiques pour créer des barrières de défense ou mettre en orbite les gros gêneurs, piloté une jeep de combat pour fuir une bataille perdue d'avance. Et il paraît que je n'ai encore rien vu... Avec un retard et un débordement de budget conséquents, Advent Rising vient en fait de sortir sur Xbox et ses notes sont en général loin d'être renversantes. Pourtant, ce premier volet de ce qui devrait être une trilogie de S.F. orchestrée par l'écrivain Orson Scott Card, pourrait apporter une bouffée d'air frais sur nos PC. La réalisation 3D confié au Unreal Warfare Engine est propre, sans plus, mais la variété du gameplay associée aux commandes PC plus précises et à une résolution plus élevée que sur Xbox devrait lui permettre de sortir du lot. Du moins, c'est ce que j'espère vu les dix minutes assez fun que j'ai passées.



La Force, y'a que ça de vrai...





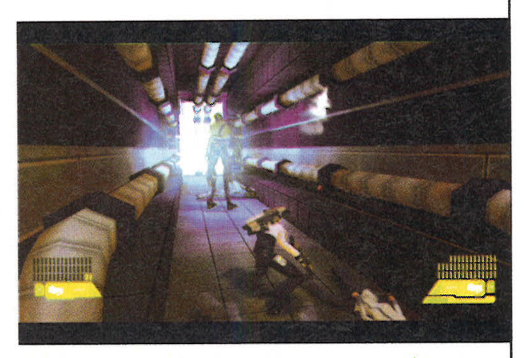
Encore une galaxie à sauver

Dans le scénario de ce titre, on apprend qu'une race ancienne et super intelligente doit un jour délivrer l'univers des Seekers, des aliens plutôt du genre belliqueux. Manque de bol, selon cette légende, la race en question est celle des Hommes. Ha, ça commence mal. Et en prime, l'Élu, ça pourrait bien être vous. Annulez vos cours de tennis, la semaine risque d'être chargée. Comme tout messie qui se respecte, vous avez quelques pouvoirs paranormaux et ne vous contenterez pas d'utiliser les armes qui traînent partout. La lévitation, les boules d'énergie et autres boucliers magnétiques, ça vous connaît. Vos talents de pilote ne sont pas en reste : trois véhicules sont disponibles, dont un volant. Pour étoffer tout ça, on nous promet aussi une bande-son magistrale : Hollywood Union Orchestra dirigé par Mark Watters, mixage par un grand nom du milieu du cinéma, composition par le très hype Tommy Tallarico et même un single (par Charlotte Martin, une nouvelle artiste de RCA) qui sert de chanson officielle au titre. Quelqu'un a des envies de ciné chez Majesco...

Caféine



Le problème avec les vaisseaux aliens, c'est de les piloter sans tentacules.



Je suis souple, agile, je peux utiliser deux armes à la fois. Au pire je le mets dans le vent à la course à pied.



Genre
Action/RPG
Éditeur
Namco Hometek
Développeur
Flagship Studios/ États-Unis
Sortie prévue
Début 2007

Deux armes ne seront pas de trop vu le nombre de démons qui veulent votre peau.

L'attaque du crapaud démoniaque. Riiiidicule. Sauf s'il y en a 50 derrière...



Hellgate London

Fumble nous avait pourtant prévenus. « Hellgate, ça poutre », avait-il écrit en substance dans le numéro 170. Mais il faut y jouer pour se rendre compte à quel point Bill Roper et ses sbires de Flagship Studio risquent de scotcher tous les amateurs de carnage à leur clavier.
Pas vraiment une surprise quand on sait que tout ce petit monde ou presque arrive de chez Blizzard North, la division qui a développé Diablo I et II. Censé sortir dans un peu moins de deux ans, ce titre est déjà plus impressionnant que 85 % de jeux PC du salon prévus pour la fin d'année. Le moteur 3D est ultra efficace, gérant sans sourciller une cinquantaine de zombies à l'écran avec comme décor un Londres en ruines encore fumantes. Particules, fumées, explosions, tout y passe. Vu la tonne d'armes à votre disposition pour faire le ménage, il valait effectivement mieux prévoir large niveau effets pyrotechniques...

Dératisation

Rappel des faits : les humains ont perdu la guerre contre les démons, ces derniers sont en train de transformer la planète en petit nid douillet à 200°C et il ne reste qu'une poignée d'hommes et femmes pour s'opposer à eux. Mélangeant magie et science, ces survivants mettent au point des armures et des armes capables de faire regretter aux démons de s'être pointés chez nous sans prévenir. Associant un gameplay de FPS aux éléments classiques du RPG (gestion d'inventaire complexe, évolution du personnage, etc.), Hellgate ne fait pas dans la finesse. Tout comme dans Diablo, il va falloir laminer du méchant par wagons entiers pour faire progresser votre avatar. Pour ça, 100 armes différentes sont déjà prêtes et chacune dispose de variations selon les boosters que vous lui donnerez. O.K., la batte de cricket n'évoluera pas vraiment, mais le moindre flingue peut être customisé. Ces mods se voient à l'écran et vous avez plutôt intérêt à optimiser leur utilisation. Le fait de pouvoir se servir de deux armes à la fois sera aussi le bienvenu vu le nombre d'ennemis qui vous tomberont dessus simultanément. Du reste il faudra aussi s'occuper de son petit corps fragile : des bonus seront disponibles pour modifier sa vitesse de course, ses talents de sauteur, etc. Atteindre le level 99 nécessitera donc de nettoyer un paquet de rues et tunnels (les munitions sont illimitées, lâchez-vous) mais pour accumuler plus vite des points d'expérience, suivre les missions proposées sera une excellente idée. Ces dernières arrivent sous forme de messages radio n'importe quand, il faudra tendre l'oreille.





« C'est quoi ce tas de viande ? » « Tais-toi et tire ! »

Putain, deux ans...

Les missions prendront place dans des instances réservées, un système bien connu de tous depuis World of Warcraft. Mais en ville, tout le monde se croisera pour flinguer dans la bonne humeur, entre potes. Avec son interface déjà très prometteuse malgré son statut de work in progress et seulement une classe de personnage révélée (le Templar qui cogne fort), Helllgate a véritablement impressionné tout le monde. Maintenant il ne reste plus qu'à patienter. Ça ne va pas être si facile, surtout que mon petit doigt me dit qu'on n'a pas fini de vous mettre l'eau à la bouche avec ce titre...

Caféine

Genre FPS (trop ?) attendu
Éditeur Activision
Développeur Raven Software/ États-Unis
Sortie prévue 2006



Dire qu'on attendait cette présentation de Quake IV avec impatience serait faire preuve de peu de réalisme : on trépignait comme des gosses à l'idée de voir l'engin tourner. Alors forcément, quand les lumières de la salle de projection se sont tamisées et qu'on a vu briller le logo familier sur l'écran, notre petit cœur a tressailli. Sous nos yeux ébahis, une flotte entière de transporteurs spatiaux fait route vers une planète alien. Tout se met à trembler autour de nous... Cool. Mais lorsqu'apparaissent les premières images « in game », la puissance des enceintes ne suffit plus à nous faire vibrer. Premier sentiment : O.K., c'est beau, mais ça ressemble étrangement à Doom 3. Dites, les gens de Raven, je sais bien qu'il s'agit du même moteur boosté, mais ça n'excuse pas les environnements obscurs et les streums qui déboulent toujours du même couloir. Là, on commence à voir que vous avez copié.

Oui, oui, c'est beau

Certes le moteur 3D « envoie du bois », comme dirait Caf, et sera probablement une excellente raison de faire passer tous ceux qui en ont les moyens au SLI. Mais le sentiment qui domine, c'est qu'en dehors de l'ambiance SF, on a presque du mal à faire la différence avec la présentation de CoD2. On progresse avec son squad dans un long couloir, la caméra tourne dans tous les sens pour bien nous faire profiter des animations scriptées (la plupart assez gore) qui renforcent l'immersion, mais ça manque cruellement de liberté. Bon, en même temps, ne soyons pas vaches, ce n'est qu'une première démo. Et puis, Quake IV, on l'attend surtout pour le multi, non ?

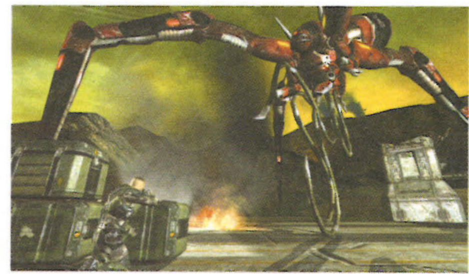

Votre dernière vision avant d'être transformé contre votre gré en Strogg.

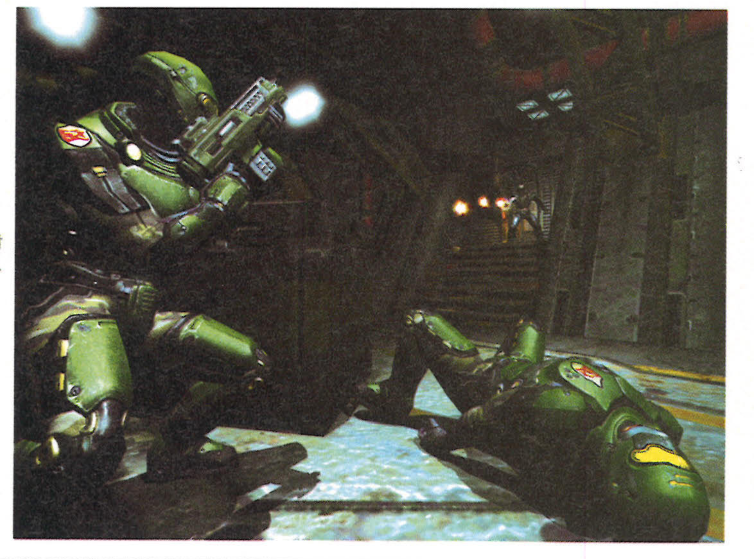

Le gros canon derrière tire aussi. Heureusement, pas sur vous.



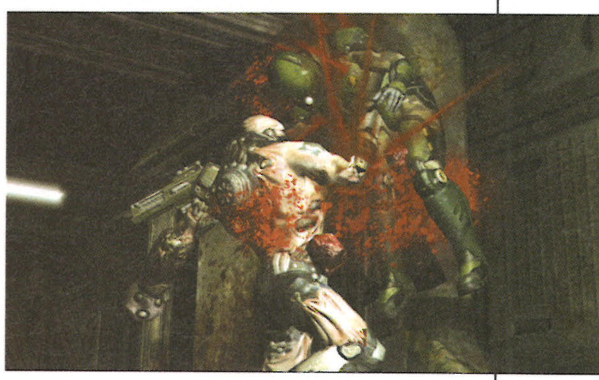
Malheureusement, impossible d'avoir la moindre info à ce sujet. Quand on leur demande, les développeurs jouent les anguilles : « Oh, vous verrez tout ça à la QuakeCon, on ne peut pas vous en parler avant. » Et quand une autre question fuse pour tâcher d'en savoir plus sur les armes de ce quatrième opus, c'est la même langue de bois : « On n'en parle pas pour ne pas vous gâcher la surprise. » Bon, qui a oublié de leur dire qu'on était journalistes ? Difficile donc dans ces conditions de faire ne serait-ce qu'une ébauche de jugement à l'égard du nouveau bébé d'Activision. Mais un tel mutisme n'a jamais été de bon augure...

Faskil





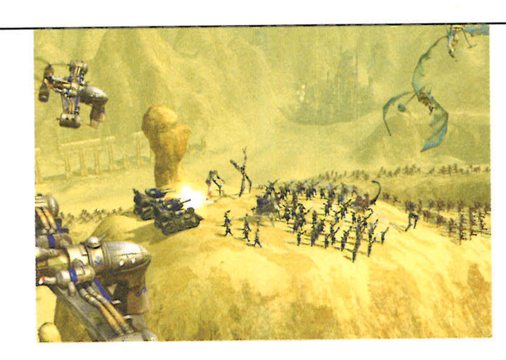
C'est bien le moment de pioncer, feignasse.


Et sproutch, fini les problèmes de transit.



Un pont mal défendu, tactiquement ça ne pardonne pas.

Genre
RTS qui sent bon
Éditeur
Microsoft Games Studios
Développeur
Big Huge Games/ États-Unis
Sortie prévue
2006



Rise of Legends

Souvenez-vous, c'était en 2003, vous étiez jeune et beau, les rides et les ridules ne colonisaient pas encore votre faciès. C'était l'année de sortie de Rise of Nations, un RTS très sympa issu du cerveau bien fourni de Brian Reynolds (Civilization II). Toujours réalisé chez Big Huge Games, Rise of Legends n'a pourtant rien d'une suite directe puisque l'univers anachronique (mélange de magie et technologie steampunk, un peu comme Arcanum) s'en décale d'emblée. De plus, le tout se voit alimenté par un moteur 3D splendide, coloré et affichant de nombreuses unités dont certaines sont pour le moins impressionnantes au vu de leur taille démesurée.

Pourtant, pas de grande révolution annoncée, la schématique de jeu restant calibrée sur le système ressources/recherche/construction, inhérent au genre, avec de petites évolutions de-ci de-là. Et puis, cette fois, on nous promet une véritable campagne solo scénarisée, dont l'absence était le principal écueil de son prédécesseur. La partie multijoueur ne sera évidemment pas oubliée et finalement la seule chose qu'on pourra déplorer se trouve dans la date de sortie. C'est que les développeurs n'ont pas l'air de s'en rendre compte, mais bon dieu, 2006, c'est dans vingt ans !

Yavin



Je vous aide, la phrase que vous cherchez c'est : « Purée, ça va déchirer ».

Enemy Territory Quake Wars

Genre
FPS multijoueur
Éditeur
Activision
Développeur
Splash Damage/ Grande-Bretagne
Sortie prévue
2006



Eh John, c'est pas le moment de faire la sieste !



Attention, future grosse claque en perspective. Enemy Territory : Quake Wars sera probablement un des gros jeux de l'année 2006. Mais quel est le rapport avec Quake, me demanderez-vous ? Euh… oui alors… je… bref, c'est une excellente question et on attendra plus de précisions pour se prononcer sur ce point (je parie sur le moteur 3D et c'est tout). En revanche et heureusement, la parenté avec Enemy Territory est évidente puisqu'on retrouvera un jeu axé totalement sur le multijoueur, un système de classes de personnages aux caractéristiques diverses et surtout des maps extérieures, cette fois gigantesques. À ce propos, il est important de préciser que le tout est boosté par un Doom 3 Engine n'hésitant pas à faire éclater en mille morceaux la tenace idée reçue qu'il n'est bon à gérer que des couloirs sombres et étriqués. C'est splendide, détaillé, on pourra utiliser plein de véhicules et dix secondes à admirer un personnage s'animer dans toute la splendeur de ses mouvements suffisent à arracher des larmes de bonheur au spectateur déjà prêt à se ruer dans la première boutique venue. Malheureusement, il devra encore attendre un peu, le jeu n'étant prévu que pour l'année prochaine. Mais entre ça et Prey, moi je vous le dis, le FPS sur PC n'a visiblement aucun souci à se faire.



Waouw, elle est jolie cette cinémat… Ah, c'est le jeu ? Gloups.

Yavin



Genre (PLATE)FORMES GÉNÉREUSES
Éditeur EIDOS INTERACTIVE
Développeur CRYSTAL DYNAMICS/ÉTATS-UNIS
Sortie prévue HIVER 2005



Lara singeant PoP : la boucle est bouclée.

Tomb Raider Legend

Alors que j'attends sagement mon tour pour suivre la présentation du nouvel opus d'Hitman, l'attaché de presse d'Eidos m'alpague : « Eh, tu veux voir Lara Croft ?» . Tournant nerveusement la tête à la recherche d'Angelina Jolie (ou l'une de ses clones), je déchante rapidement en constatant que mon interlocuteur pointe du doigt un groupe de geeks agglutinés autour d'une paire d'écrans, le pad en main. « Ah, le jeu, tu veux dire ? » Qu'à cela ne tienne... Ça ne peut de toute façon pas être bien pire que les derniers épisodes, pas vrai ?





À ce rythme-là, son prochain short sera un string. Oh, on s'y fera...

« Vous mé réconnaissez ? »

Pour autant que je me souvienne, mes derniers bons moments dans les bras de Lara remontent à 1996, année du premier opus. Mais avec le temps, mes souvenirs se sont embrumés. Était-ce vraiment la belle qui me rendait heureux ? Ou la toute nouvelle 3Dfx que je venais de m'offrir à la sueur de mon compte en banque ? Difficile à dire, d'autant que Tomb Raider a depuis plongé pieds joints dans les abysses de la médiocrité. Conscient de voir mourir une licence qui promettait pourtant d'être juteuse, Eidos tente aujourd'hui le coup de poker en confiant le bébé aux Américains de Crystal Dynamics (Snowblind). Exit Core Design et changement d'équipe pour un retour aux sources ? Il semblerait que ce soit la volonté de l'éditeur. Lara Croft en revient d'ailleurs à ses premières amours et au sens premier du titre anglais : les tombes.

T'as changé, Lara !

Affichant une moue dubitative, j'écoute avec attention les explications des développeurs qui explorent sous nos yeux un niveau entier du jeu. Et plus le temps passe, plus le constat se précise : le charme semble opérer à nouveau. À première vue, les gens de Crystal Dynamics ont passé du temps à éplucher les nouvelles aventures du Prince de Perse : les nombreux nouveaux mouvements dont dispose l'aventurière peuvent difficilement masquer une certaine filiation avec le titre d'Ubisoft. Ce n'est finalement qu'un juste retour des choses. Mais les emprunts ne s'arrêtent pas là. Le nouvel arsenal high-tech avec lequel Lara pourra faire mumuse n'est pas sans rappeler celui d'un certain Sam Fisher.



Je suis pourtant sûr de l'avoir rangée là, cette caisse.

Bas les pads !

L'ensemble bouge bien, les mouvements de l'héroïne sont fluides, l'environnement se comporte avec réalisme (merci le moteur physique) et, alléluia, on pourra enfin contrôler l'angle de vue de la caméra sur 360 degrés. Alors, serait-on en train d'assister à un improbable miracle, voire à la renaissance d'une franchise qu'on pensait pourtant morte depuis belle lurette ? Il est encore un peu tôt pour se prononcer, d'autant qu'il ne nous a pas été permis de prendre le pad en main pour juger de l'efficacité du gameplay. Mais tout porte à croire que ce nouvel épisode pourrait bien signer le retour de la saga dans la cour des grands. Allez, on y croit.

Faskil



Marlon Brando himself prêtera sa voix au titre. Oui, il est mort, et alors ?

Genre
Famille unie
Éditeur
Electronic Arts
Développeur
Electronic Arts/ États-Unis
Sortie prévue
Automne 2005



C'est pas très poli, ça.

The Godfather

Je dois vous faire une confidence : j'ai toujours rêvé d'être Bishop. Alors, quand Monsieur EA m'a annoncé que j'allais pouvoir incarner une petite frappe dans l'univers du Parrain, je me suis dit que c'était un bon début. Suite au gros coup de gueule médiatique de Francis Ford Coppola, géniteur de la trilogie ciné, il y avait pourtant de quoi craindre le pire. Après quelques minutes passées sur une version alpha du titre, le pessimisme s'est momentanément fait la malle. D'abord parce que le titre, graphiquement encore un peu brouillon certes, présente déjà quelques orientations de gameplay rassurantes. Il ne suffira pas, comme on le craignait, de tirer dans tout ce qui bouge, comme dans un vulgaire shoot. Non, il faudra doser sa violence pour parvenir à ses fins.

La main noire

Le système, baptisé Blackhand Control, permettra de faire usage de la force de manière à soutirer des infos à la concurrence ou asseoir votre réputation de caïd. L'univers présentera d'ailleurs un côté persistant qui permettra à vos adversaires de se souvenir de vos actions. Quatre familles s'opposeront à la mythique smala Corleone, dans laquelle évoluera votre personnage et le titre devrait être un mélange de baston et de diplomatie. Ça risque de manquer un peu de subtilité mais, en même temps, le jeu nous relatera les déboires de la Mafia, pas celles des Nations Unies.

Yavin



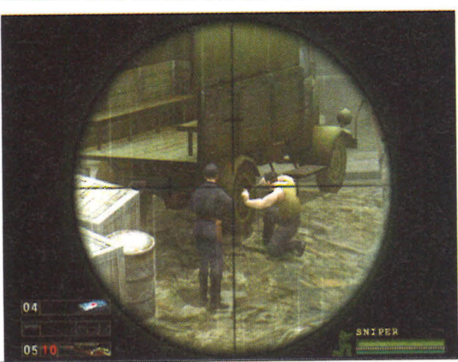
Les poursuites en caisses sont prévues, mais elles n'étaient pas implémentées dans la version alpha qui nous a été montrée.

Commandos Strike Force

Genre
FPS tactique
Éditeur
Eidos Interactive
Développeur
Pyro Studios/Espagne
Sortie prévue
Été 2005



Chouette alors, comme à la fête foraine !



Après des mois de réflexion sur l'avenir de la série – un peu partie en vrille avec le troisième volet – les développeurs de Pyro Studios ont beaucoup, beaucoup réfléchi et ont trouvé une idée d'une audace à vous envoyer valser hors de votre chaise : réaliser un FPS dans l'univers de Commandos. Super original, hein ? Bon, bien sûr, on profitera ici des quelques ingrédients-clés responsables du succès de la série afin de ne pas trop s'y perdre. Le jeu s'oriente toujours sur une base action/infiltration et nous permettra d'alterner entre trois personnages aux capacités fort différentes (béret vert, tireur d'élite et espion). Jusque-là tout part comme sur des roulettes et on retrouve bien l'esprit « Commandos » malgré la frustrante disparition d'une bonne moitié des combattants. Mais quand Eidos nous promet une aventure non linéaire, nous on y a plutôt vu un jeu très dirigiste dans lequel les scénarios imposent au joueur une solution unique. Face à un groupe d'Allemands qui tente de prendre possession d'un pont stratégique par exemple, on pourra choisir de leur foncer dans le tas ou de les attendre de pied ferme. Pas vraiment ce qu'on pourrait appeler une grande liberté d'action.



Contrairement aux apparences, il n'y aura pas de sexe dans le jeu.

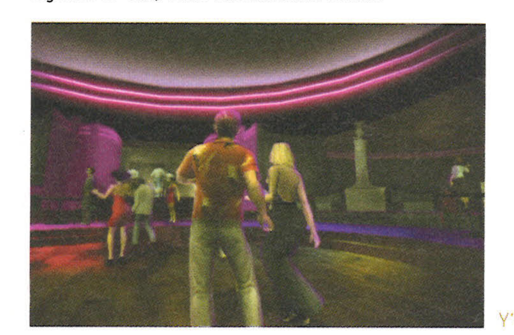
Alors ce Commandos-là sera-t-il définitivement celui de trop ou une excellente surprise ? La réponse lors du test.

Yavin

Genre
Non, je ne suis pas mort
Éditeur
Vivendi Universal Games
Développeur
Radical Entertainment/Canada
Sortie prévue
2006

Scarface
The World Is Yours

Vous avez aimé le film et sa narration subtile de la chute d'un gangster ? Vous allez détester le jeu. Celui-ci prend place dans un monde parallèle où Tony Montana ne se ferait pas défoncer le buffet à la fin et où il poursuivrait sa vie pépère de trafiquant de poudre de perlimpinpin. Sur cette base, les Canadiens de Radical nous ont pondu ce qui ressemble à s'y méprendre à un savant rejeton de GTA, voire carrément de Driver.

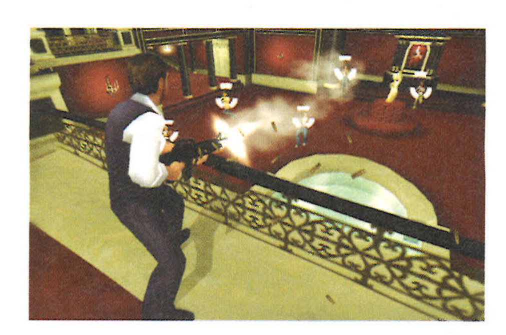


Y'a pas que le boulot dans la vie.

« Je veux mourir vite... »
© Tony Montana

Globalement, le titre en reprend en tout cas les points forts : une série de missions (poursuite, dégommage et autres truanderies) et un univers ouvert. Le gameplay a l'air de tenir la route, mais on se gardera d'émettre un jugement définitif, le monsieur qui avait le paddle n'a pas voulu nous laisser jouer. Sinon, effectivement, ça l'air plutôt joli, mais ça reste finalement dans la moyenne. Vu que GTA San Andreas sort ce mois-ci et qu'on espère toujours un patch qui sauvera la mise de Boiling Point, la concurrence risque d'être rude. Oh, je n'ai pas dit que ça n'allait pas être bien. Mais en l'état actuel, c'est encore un peu tôt pour savoir s'il ne finira pas au fond d'un trou, comme son héros.

Faskil





O.K., y'a un peu de recul, mais je vais m'y faire.

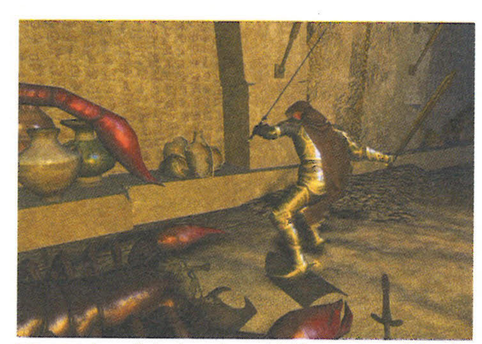
Vanguard
Saga of Heroes

Genre
MMORPG
Éditeur
Microsoft
Développeur
Sigil Games Online/États-Unis
Sortie prévue
Printemps 2006

Avec son équipe hétéroclite composée de vieux briscards du MMO ayant travaillé sur Everquest, Anarchy Online et bien d'autres titres, Vanguard s'annonce comme un produit clairement orienté hardcore gamers. Ici pas de simplification à outrance : le scénario est long et compliqué, le monde riche en légendes (il suffit de cliquer sur « Lore » sur le site officiel www.vanguardsoh.com pour voir le gros travail d'écriture qui a été fait) et le gameplay orienté groupe à 200 %. L'équipe que j'ai rencontrée n'a rien contre le grand public mais semble simplement penser que les joueurs passionnés sont des clients plus fidèles... Et ces derniers seront servis : affrontements faisant la part belle aux combos de sorts, PvP sur des serveurs dédiés, crafting risqué et nécessitant de la concentration (rien que cet aspect du jeu mériterait quatre pages), gestion des ressources totalement novatrice (abattre un arbre est une aventure, s'il est très gros, amenez des amis avec vous...). Le pari de Sigil est de retranscrire un environnement crédible, quelles que soient les actions de votre avatar. En vous faisant bien sentir qu'il ne faut pas faire n'importe quoi : la pénalité de mort pourrait être assez violente... Malgré un moteur 3D très efficace (une version customisée de l'Unreal Engine), les décors restent bien vides dans cette version alpha mais les personnages bénéficient en revanche du même excellent rendu que ceux de Lineage II (moteur basé sur la même technologie). Nous reviendrons rapidement sur ce titre prometteur qui devrait être le premier MMO de cette génération à remplacer les instances par des quêtes dynamiques, ce qui permettra aux groupes d'aventuriers de se croiser sans se gêner.



On ne voit pas bien comme ça, mais le moteur 3D gère 7 couches de vêtements sur les personnages.



Les premiers effets de sorts sont intéressants mais il reste du pain sur la planche.

Caféine

Stargate SG-1 The Alliance

Genre
FPS tactique

Éditeur
Jowood

Développeur
Perception/Australie

Sortie prévue
4e trimestre 2005

Oh un jeu à licence, oh tiré d'une série télé, voilà de quoi angoisser le joueur averti quand on sait que l'essentiel du budget d'une production de ce type est généralement englouti dans l'achat des droits. Quand bien même ce constat s'avèrerait souvent vrai, il faut bien reconnaître que depuis Riddick, on a plutôt envie d'y croire. Surtout que le petit Stargate ne semble pas déplaisant au premier abord. Alors, certes, il s'agira – encore – d'un FPS, mais dans l'esprit de la série, on y combattra en escouades avec soit trois autres membres gérés par l'I.A., soit d'autres joueurs nettement plus humains, en coopératif. Chaque membre dispose de ses propres compétences et les missions devraient parfois privilégier la ruse sur l'action brutale. Question environnements, pas de surprise, on gambadera entre divers mondes extra-terrestres afin de rétablir la paix et l'ordre un peu partout. Si on ajoute la possibilité de prendre le contrôle de véhicules, on peut affirmer sans trop s'avancer que le jeu a toutes les chances de ravir les aficionados de la série. Reste aux développeurs à corriger une animation de persos un peu poussive et ça pourrait bien convaincre tous les autres.

Yavin


Mais… qu'est-ce que c'est que ce truc ?






Eh oui, même chez les E.T. on s'éclate en soirée disco.

Gothic 3

Genre
RPG

Éditeur
Jowood

Développeur
Piranha Bytes/Allemagne

Sortie prévue
1er trimestre 2006


Oui oui, le mot que vous cherchez c'est « beau ».


Ils sont bizarres, leurs orcs.

Le moins que l'on puisse dire c'est que si ce Gothic est un troisième volet, les deux précédents n'ont pas fait beaucoup parler d'eux. Le premier épisode n'avait pas été distribué en France, le suivant s'était vu entaché de sérieuses lacunes (combats fouillis, graphismes à la ramasse), on pouvait donc s'inquiéter de voir donner suite à ces RPG, pourtant assez riches. Seulement voilà, il suffit de voir cette suite tourner dix secondes pour avoir envie de s'y plonger tant ça semble joli, avec des architectures bien faites et une végétation touffue. Dans la continuité de ses prédécesseurs, Gothic 3 nous conte l'histoire de méchants orcs cherchant à trucider en tout petits morceaux les gentils humains (oui, c'est une manie) au sein d'une aventure pleine de rencontres avec des personnages plus bavards que des avocats en pleine plaidoirie. Il est un peu tôt pour se prononcer sur un jeu censé sortir début 2006, mais avec ses dizaines de sorts, autant de créatures hostiles et un univers gigantesque, Gothic 3 pourrait bien séduire les nombreux amateurs du genre en cette période de grande disette des RPG solo.

Yavin



Genre
La guerre n'est pas finie
Éditeur
THQ
Développeur
Relic Entertainment/Canada
Sortie prévue
2006



Ah, ben, ça tombe bien : ils sont déjà dans un cimetière.



Contrairement à la concurrence, pas de mode FPS prévu. Tant mieux.

Company of Heroes

Alors qu'ils peaufinent encore leur autre gros calibre du moment, l'extension pour Warhammer 40k, les gens de Relic planchent également sur un autre RTS.
Ayant pour cadre la Seconde Guerre mondiale, il… euh… mais revenez ! Non, non, vous allez voir, c'est bien. Bénéficiant du tout nouveau moteur Essence, Company of Heroes se veut être un RTS immersif, un peu à l'instar de son aîné avec des Orcs. Sauf qu'ici, ce sera plutôt une autre race de monstres que vous affronterez, des méchants nazis en l'occurrence.
Vous incarnerez la Compagnie Abe et suivrez son parcours explosif à travers les lignes ennemies.

Quoi de neuf, mon Général ?

Au rang des innovations, on notera la présence d'un vrai moteur physique… ah ben, non, ça tout le monde le fait maintenant. On pourra zoomer comme des fous jusqu'à voir les poils de barbe de nos soldats… O.K., ça aussi, déjà fait. Bon, ben il ne nous reste que la promesse d'une I.A. qui va tout déchirer et être tellement intelligente qu'elle pourra elle-même contrôler vos troupes et les faire s'adapter au terrain. Histoire de ne pas se retrouver avec des bidasses qui agitent fièrement les bras en plein dans l'axe d'un Panzer. Si pour une fois, ça pouvait être vrai.

Comme dans la vraie vie

Allez, j'arrête de faire le sceptique, parlons des bons points du jeu. Déjà, ça a de la gueule, y'a pas à discuter. Imaginez le même souci du détail de l'animation que dans WH40K et transposez tout ça en 39-45, c'est bluffant. Ensuite, le niveau de réalisme est assez poussé. Inutile d'attaquer les tanks à coup de mitraille, ça ne réussira qu'à leur griffer la carrosserie. Les décors seront entièrement destructibles et l'on pourra même s'en servir pour s'y mettre à couvert, si c'est pas génial. Bien sûr, il y aura également du multi (jusqu'à 8), mais les développeurs ont insisté sur le fait que l'expérience sera avant tout solo, avec de jolies cinématiques pour raconter une vraie histoire. En même temps, c'est pas comme si on la connaissait pas déjà un peu… Mais si le produit final est à la hauteur de ce que cette première vision promet, on veut bien la revivre comme ça.

Faskil



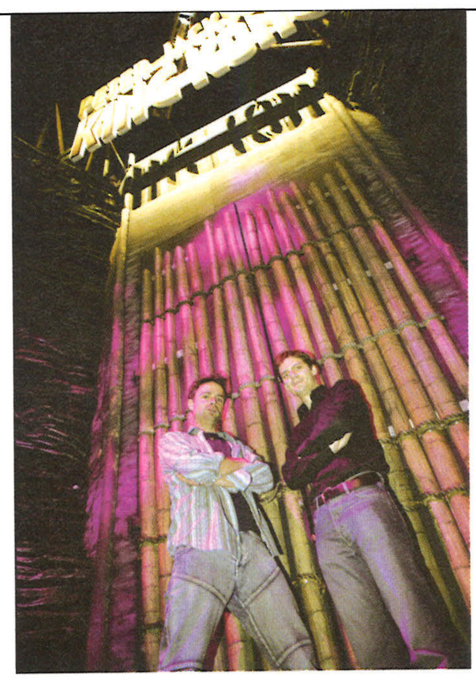
Si, si, c'est beau comme ça.

Genre
Action poilue
Éditeur
Ubisoft
Développeur
Ubisoft Montréal/Canada
Sortie prévue
Fin 2005

King Kong

Les adaptations de films en jeux vidéo ont rarement bonne presse. Du reste, je me suis rendu à la présentation de King Kong sans grand enthousiasme. Erreur. Une baffe prise par surprise fait toujours plus mal… Montré dans une version « jouable » sur Xbox, le début de la démo laisse présager un FPS un peu particulier : le héros (Jack Driscoll) est attaché et va finir en apéricube pour singe géant. C'est beau, sans plus (on est sur Xbox, ça n'aide pas) et classique : vos amis arrivent pour vous détacher alors que King Kong vient de trouver l'amour de sa vie et repart dans sa jungle avec. Une jeune fille en détresse à sauver au programme, certes, mais il faut commencer par rester en vie : les indigènes n'aiment pas trop qu'on leur pique leurs offrandes. Rapidement, on comprend la première originalité de ce titre : pas d'inventaire loufoque à la Quake. Votre bonhomme ne peut manier qu'une arme à la fois, ce qui oblige à bien préparer ses attaques.


C'est peut-être pas le moment de tourner Histoires Naturelles les mecs, non ?


Michel Ancel et Xavier Poix font les malins. En même temps ils peuvent, King Kong a bien surpris son monde…

L'art de ranger ses armes

Exemple des implications de cette gestion sur le gameplay : vous voulez tirer au pistolet sur des ptérodactyles – oui, les dinosaures de toutes tailles sont de la partie – mais vous avez ramassé un javelot juste avant. En prime vous êtes coincé sur un radeau ballotté sur une rivière déchaînée. Pas de panique : plantez le javelot devant vous, dégainez votre arme, faites le ménage et n'oubliez pas de reprendre le javelot, il va servir. Dans les phases plus musclées, il faudra donc anticiper et ramener tout ce qui peut servir vers un camp de base de fortune pour ne pas se retrouver démuni. Autre point original : aucune interface à l'horizon. Quand vous êtes touché, l'écran devient rouge, le son est déformé. Si vous êtes encore frappé avant d'avoir récupéré, c'est la mort assurée. La présentation continue et chaque séquence apporte sont lot d'idées : il est possible de mettre le feu à certaines zones pour ralentir la poursuite d'un gros T-Rex qui ferait bien de vous son quatre heures. Tirer sur cette bestiole avec votre mitrailleuse de pacotille est totalement inefficace et on se retrouve à courir pour sauver sa peau la plupart du temps.

King of the monsters

Frustré de devoir battre en retraite en permanence ? Ça va s'arranger, car la grosse surprise c'est que Michel Ancel (Rayman, Beyond Good&Evil) a décidé de donner la possibilité au joueur d'incarner King Kong himself. Et là, changement d'ambiance. La violence des combats qui opposent le roi des singes aux plus agressifs des dinos est parfaitement retranscrite : effets de flou quand les bestioles hurlent, chocs destructeurs des corps sur la pierre, tout y passe. King Kong achève ses ennemis de différentes manières (j'ai un petit faible pour l'écartement de mâchoires façon « dites 33 » sadique), peut courir le long des parois pleines de lianes, balance ses tonnes de muscles avec grâce d'une branche géante à l'autre. Les 15 à 20 heures de jeu promises risquent de nous scotcher à l'écran, surtout si on extrapole un peu. Après tout, King Kong vient bien mettre de l'ambiance en ville non ?

Caféine


Il est ridicule ce pistolet. C'est ce que vient de dire le dino en tout cas.




Ah. MAINTENANT nous avons un problème. Un avec des crocs.

Genre
Action MMORPG
Éditeur
NCsoft
Développeur
Destination Games/États-Unis
Sortie prévue
Printemps 2006



Le gros crabe qui lâche des boules d'énergie appartient à la race des Banes. Il a plein de potes et c'est justement eux qu'il faut laminer.



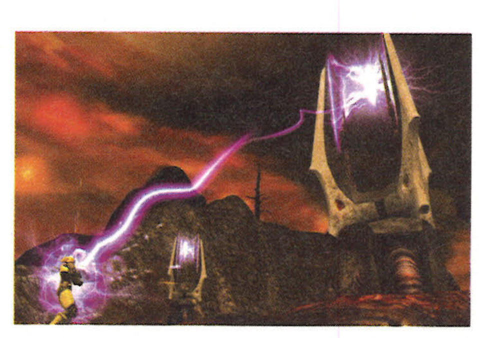
Tabula Rasa n'a pas à rougir devant la concurrence, son moteur 3D est largement à la hauteur.

Tabula Rasa

Fini les MMO aux mondes étranges et aux créatures originales. Terminé le jeu où les combats alliaient danse, musique et pouvoirs psychiques. Si vous avez rêvé de côtoyer des licornes improbables aux ailes de papillon (voir numéro 167), il va falloir sombrer dans les substances illicites, j'en ai peur. Car la version E3 2005 de TR n'a plus grand-chose à voir avec les prototypes montrés précédemment. Richard Garriott (Lord British pour les fans d'Ultima, producteur exécutif sur TR) a fait le ménage dans l'équipe de développement et a tout recentré sur un univers plus « classique », qui ne dépaysera pas trop les joueurs. Les puristes en attente de nouveautés râleront sans doute, mais vu les difficultés que connaissent les produits « différents » comme Ryzom pour séduire les masses, on peut comprendre que NCsoft joue la sécurité.

Réflexes et statistiques

À la tête de la nouvelle équipe, on trouve Starr Long, qui n'est pas un inconnu des joueurs PC, vu qu'il a travaillé sur Wing Commander III, Privateer, Ultima VIII et Ultima Online. La trame de base reste le combat des humains contre des races aliens mais le gameplay n'a plus rien à voir : on est maintenant face à une sorte de jeu d'action où l'on dirige des personnages en armure équipés jusqu'aux dents pour bouter les petits gris hors de notre dimension. Ajoutez à cela des extraterrestres bienveillants qui saupoudreront nos guerriers de pouvoirs paranormaux et vous aurez une idée du feu d'artifice qui est au programme. On dirige son personnage et sa visée manuellement, comme dans un jeu d'action, mais vos réflexes de roi de Quake 3 ne suffiront plus puisque, comme dans un RPG classique, ce sont les stats de votre avatar qui détermineront les dégâts occasionnés (Auto Assault fonctionne sur le même principe).





Les guerriers aliens ne sont pas tous monstrueux. Certains sont juste très gros avec une très mauvaise haleine.

Tout n'est pas perdu

TR garde heureusement quelques bonnes idées de ses précédentes versions, comme la téléportation : une fois certains points découverts sur la carte, il est possible de naviguer de l'un à l'autre sans refaire le trajet à pied. Il est aussi possible de sauvegarder l'état de son avatar à différents points de son évolution. Du coup, si vous n'aimez pas la spécialisation que vous lui avez choisie, d'un clic vous revenez à une étape précédente pour tenter autre chose. Techniquement, TR s'annonce magnifique avec un moteur 3D de très bonne qualité, une bande son haut de gamme signée Chris Vrenna et un système de communication vocale intégré. L'action promet d'être intense (les aliens tombent littéralement du ciel sans arrêt, expédiés depuis leurs stations orbitales) mais la question sur l'intérêt du gameplay à moyen et long termes reste entière. Début de réponse peut-être en fin d'année si NCsoft se décide à faire un beta-test sur ce produit.

Caféine





Civilization IV

Genre
Jeu culte

Éditeur
2K Games

Développeur
Firaxis/États-Unis

Sortie prévue
4e trimestre 2005



Une bonne vue d'ensemble...

Quatre ans, oui quatre ans déjà nous séparent du troisième volet de « Civ » (je peux t'appeler Civ ?). Oui, ça passe incroyablement vite sauf pour le fanatique féru de colonisation qui trépigne d'une fébrile impatience depuis plusieurs années. Une longue attente en passe d'être récompensée par un quatrième épisode apportant son lot d'innovations. En premier lieu et au risque d'en effrayer quelques-uns : l'apparition de la sacro-sainte 3D. À première vue, ça pourrait sembler totalement confus et pourtant la possibilité de zoomer et son contraire sur la carte permet de bien appréhender l'espace de jeu. Encore plus d'unités, deux leaders possibles pour la plupart des civilisations, un arbre technologique enrichi, une ergonomie générale qu'on nous promet pensée pour que le joueur novice s'y retrouve en deux coups de cuillère à pot, les arguments alléchants ne manquent pas pour convaincre. Ajoutons-y une pincée de multijoueur, une architecture ouverte afin de permettre la réalisation de mods et une vitesse de jeu accrue et l'on obtiendra probablement à nouveau un grand jeu. Dans le cas contraire, on serait vraiment, mais alors vraiment, très surpris.

Yavin

Et une démonstration de la puissance du zoom.



Warhammer 40k Dawn of War Winter Assault

Genre
Rab' de carnage

Éditeur
THQ

Développeur
Relic Entertainment/Canada

Sortie prévue
Septembre 2005

Lors de l'E3 2004, on avait été tellement bluffé par Dawn of War qu'on piaffait d'impatience à l'idée d'y jouer après en avoir vu trois secondes de vidéo. La suite vous la connaissez, le jeu était tout bonnement excellent malgré une campagne solo finalement un peu maigre. Raison de plus pour lui adjoindre une extension et ce sera bientôt chose faite avec Winter Assault. Essentiellement axé sur le jeu solo, l'add-on inclut une nouvelle race - la Garde Impériale - dotée de tanks puissants et plus à l'aise dans le combat longue distance. Les joueurs plus conservateurs devraient également être ravis puisque leurs races favorites seront chacune enrichies d'une nouvelle unité. Sensibles aux critiques, les développeurs assurent avoir réalisé une campagne bien plus longue que dans le jeu original, ce qui est plus qu'une excellente nouvelle. Les amateurs de multi ne sont pour autant pas oubliés et auront droit à quelques ajouts comme le mode observateur et de nouvelles « victory conditions ». Tout ça semble franchement bien barré et une toute petite voix nous murmure qu'il pourrait s'agir là de la première extension d'une longue série. On a vraiment hâte d'y jouer.

Yavin



Ben ça alors, Faskil, qu'est-ce que tu fous là ?



Voilà pourquoi j'ai toujours préféré le combat à distance.





Star Wars Empire at War

Genre DARTH RTS
Éditeur LUCASARTS ENTERTAINMENT
Développeur PETROGLYPH/ÉTATS-UNIS
Sortie prévue IL Y A LONGTEMPS, DANS UNE GALAXIE LOINTAINE, MAIS PLUTÔT 2006



Là, vous pourriez par exemple appeler des Ewoks à la rescousse. Mais ne vous sentez pas obligé, hein...

Non, n'insistez pas, je ne vous parlerai pas d'Episode III. Je ne vous dirai pas à quel point c'était un nanard sans nom qui ne méritait même pas le titre film. Noooooooooooooon, je ne veux pas polémiquer. En revanche, je veux bien vous glisser quelques mots sur Empire at War, le futur RTS de LucasArts qui utilisera la licence de la saga de Tonton George. On avait déjà eu l'occasion de s'entretenir avec les développeurs dans un précédent Joystick, mais là, on a pu voir leur jouet tourner. Et ça part plutôt bien...

Han Solo devra tirer le premier

Globalement, sur la surface des planètes, c'est comme votre bon vieux RTS des familles. Stratégiquement, ça n'a pas l'air d'être une révolution du genre, mais le jeu tire parti des standards en la matière, on ne devrait donc pas être déçus. On pourra même prendre le contrôle de Darth Vader, pour lui faire faire plein de trucs idiots avec la Force. Dans l'espace, c'est un peu du Homeworld en multi sur huit machines. Mais seul. Tout cela est déjà bien prometteur et quand on sait que le titre n'est prévu que pour l'an prochain, on n'a aucun doute sur son potentiel. Ah, malgré tout, une question subsiste : on ne sait pas encore si, comme dans les prairies verdoyantes d'Episode II, on pourra contrôler Anakin chevauchant une couille géante. Ce serait cool.

Faskil



Là, je viens de faire un « frein à main » avec un destroyer stellaire. Je suis une brute.

Titan Quest

Genre HACK'N'SLASH
Éditeur THQ
Développeur IRON LORE ENTERTAINMENT/ÉTATS-UNIS
Sortie prévue 2006

Réalisant sans doute qu'il y avait un marché à prendre vite fait avant l'arrivée fort probable d'un Diablo III qui devrait tout bouffer, THQ présentait son nouveau Action RPG en vue 3D avec du bon monstre dedans. Vous « slasherez » à l'envi dans l'univers de la Grèce Antique, avec son lot de magie et de choses merveilleuses. Et si vous avez le temps, vous essayerez aussi de renvoyer d'où ils viennent les vilains dieux qui vous cherchent misère. Les Titans, justement. Comme dans le titre, c'est bien vous suivez.

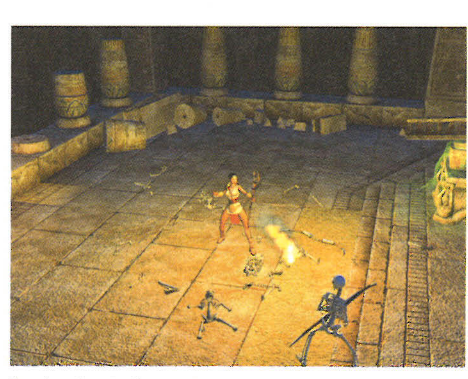


On pourra faire son marché pour vendre ou acheter du matos.

Des promesses, encore des promesses

Pour ce qu'on en a vu, c'est plutôt joli, ça bouge bien, mais ça reste quand même ultra répétitif. Vous aurez le choix entre plusieurs « mini-classes » de persos, que vous pourrez combiner à l'envi pour pouvoir faire un guerrier qui lance quand même des éclairs cools. On pourra avoir des pets, ça se fait beaucoup en ce moment, et on nous promet aussi du multi en coopératif. « Promet », j'ai dit. Souriez pas, c'est pas forcément bon signe. Pour en être sûr, il faudra attendre de pouvoir tester ça sur la longueur. Ça a l'air engageant, mais je ne miserais pas encore dessus.

Yavin



Des boules de feu qui poutrent.





Age of Conan
Hyborian Adventures

Genre Action RPG online
Éditeur Funcom
Développeur Funcom/Suède
Sortie prévue 1er semestre 2006

Malgré une démo émaillée de trois crashs sans pitié (version alpha oblige), j'ai pu voir que Age of Conan avait bien progressé depuis le reportage de Fumble. Le monde d'Hyboria devrait être retranscrit avec fidélité et le mix RPG solo/jeu online massivement multijoueur pour les persos de haut niveau semble une excellente idée. En gros, vous allez choisir votre classe comme d'habitude (parmi 4 : prêtre, guerrier, voleur et mage), faire vos 20 premiers niveaux (environ 15 heures de jeu) en suivant une histoire solo totalement scénarisée (avec NPC, etc. comme un RPG offline, le tout écrit par le scénariste de The Longuest Journey, Dreamfall et AO) pour ensuite rentrer dans la partie réellement online du jeu. Funcom promet que cette phase sera du jamais vu, avec du combat évidemment mais aussi de la tactique de groupe puisqu'il devrait être possible de commander les autres joueurs et ainsi organiser de véritables guerres. La perspective d'un siège de place forte avec une armée composée d'humains dociles et de NPC assis à dos de mammouths et chevaux risque de motiver pas mal de généraux en herbe… Le niveau maximum est pour le moment fixé à 80 et sachez que le cycle jour/nuit sera respecté sur Hyboria (une journée passe en 2 heures 30). Techniquement, ce titre oscille pour le moment entre le moyen et le franchement bluffant mais vu qu'il reste un an avant sa sortie, rien d'alarmant de ce côté.

Caféine

Embrouiller un garde n'est JAMAIS une bonne idée.





City of Villains

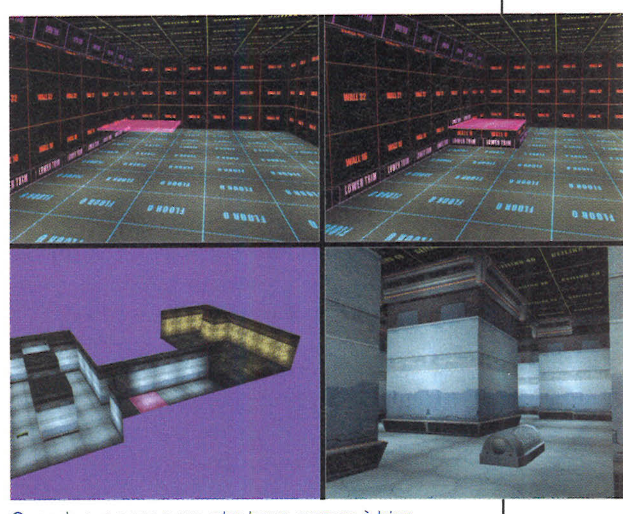
Genre MMO
Éditeur NCsoft
Développeur Cryptic Studios/États-Unis
Sortie prévue Fin 2005

Fini de jouer les gentils héros ! Dans CoV, il est temps de designer le super-vilain le plus odieux possible. Catapulté dans un groupe d'îles (Rogue Isles) peuplées de gens d'aussi mauvaise compagnie que vous, le respect se gagne par l'ampleur de vos coups fourrés. Attention, CoV n'est PAS une extension de CoH mais bien un jeu à part entière : nouveau moteur 3D encore plus chatoyant (si si, chatoyant), encore plus de possibilités pour créer son personnage, construction de son QG avec défense et attaque de ces donjons assurées par les joueurs… Cryptic Studios a clairement mis le paquet pour vous faire passer du côté obscur, au risque de fortement concurrencer son premier titre. Une politique qui m'échappe un peu… Si durant les raids sur Paragon City, tous les anciens héros sont du côté obscur de la Force, ça va être coton pour équilibrer le jeu… Et je doute que beaucoup de « clients » sautent de joie à l'idée de payer deux abonnements (la décision n'a toujours pas été prise au moment où j'écris ces lignes).

Caféine



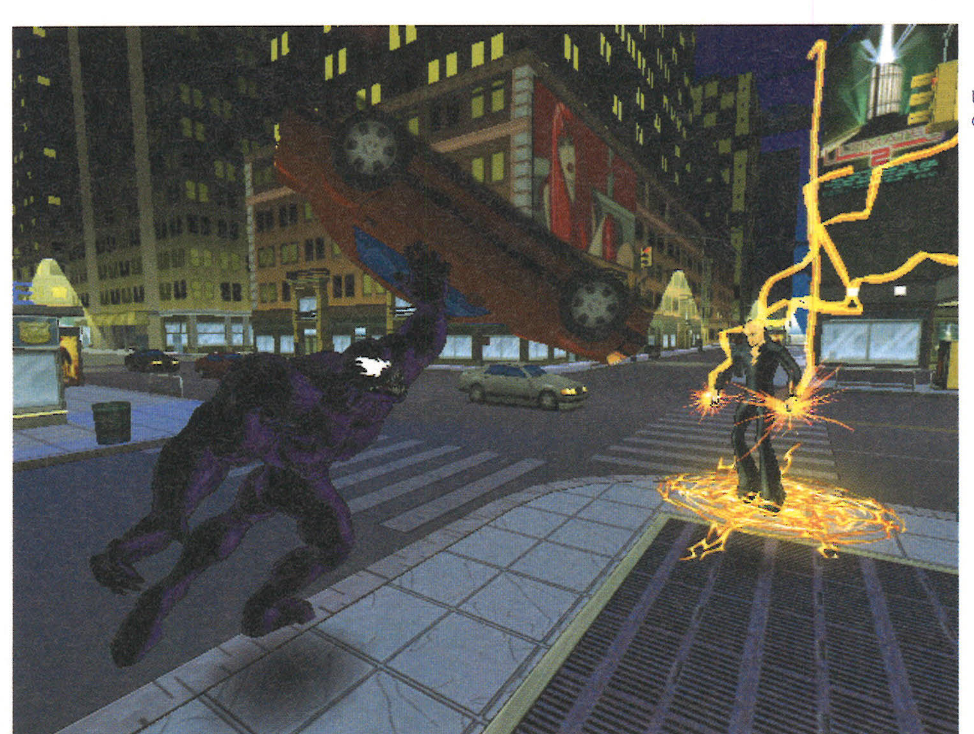
La conception de super-vilains s'annonce encore plus fun que celle des héros.



Quand vous concevez votre base, pensez à bien préparer l'accueil des visiteurs impromptus. Les tourelles laser sont en plus très décoratives, vous verrez.



Le moteur 3D a connu un gros lifting.



Ultimate Spiderman : Rien que pour voir Venom déclencher le chaos, moi j'ai envie d'y jouer.



Matrix : Path of Neo : C'est promis, cette fois-ci, ce sera la bonne adaptation.

L'E3 en vrac Parce qu'on n'a plus la place

REVENEZ, REVENEZ, C'EST PAS FINI ! NON, PARCE QUE LES MAUVAISES LANGUES AVAIENT BEAU NOUS MATRAQUER QUE CE SERAIT UN E3 TOUT ENTIER DÉVOLU AUX CONSOLES, ON A QUAND MÊME FINALEMENT TROUVÉ DU BISCUIT POUR NOS MACHINES AUSSI. EN DEHORS DES TITRES QUI NOUS ONT MARQUÉS, DONT ON VOUS A LARGEMENT ABREUVÉS AU FIL DES PRÉCÉDENTES PAGES, IL Y A AUSSI D'AUTRES CHOSES À VOIR, OU À REVOIR, ET ON S'EN VOUDRAIT DE NE PAS AU MOINS LES MENTIONNER.

Chez nos amis d'**Activision** (dont l'attachée de presse a mystérieusement disparu en plein rendez-vous, j'espère qu'elle va bien), on a pu voir, aux côtés du ténor Quake IV, d'autres petites choses intéressantes mais dont on vous a déjà parlé en long et en large. **Call of Duty 2** s'annonce encore plus épique et explosif que son prédécesseur, même si on peut rester sceptique sur les vraies nouveautés (on ne nous a pas montré grand-chose en dehors des trucs qui font beaucoup de bruit). **The Movies** progresse et Peter se veut rassurant, même s'il a parfois l'air de ne pas savoir non plus où va son jeu (enfin, il fait peut-être semblant, avec lui tout est possible). À part ça, ils avaient aussi plein de jeux avec des super-héros, dont un petit **Ultimate Spider-Man** tout de cell-shader vêtu et qui m'a fait de l'œil. Chez leurs potes de **LucasArts**, curieusement installés de l'autre côté du salon (merci les gars), on a également pu jeter un œil sur **Star Wars Battlefront 2**. Pas grand-chose de neuf depuis notre dernier papier, on a pu le voir tourner, on n'est toujours pas rassurés. Et le nouvel add-on pour Star Wars Galaxies, Cyd vous en parlera mieux que moi. Passage chez **Atari**, où l'on pouvait s'essayer à deux niveaux PS2 du prochain titre inspiré de la juteuse licence **Matrix : Path of Neo**. Un beat'em-all plutôt mal barré, pour être tout à fait honnête. Les combats avec de nombreux ennemis essayent de retranscrire l'action des films mais l'animation n'est pas au niveau pour avoir un feeling de puissance. Allez, ne désespérez pas, ne jetez pas vos impers noirs, ils vont bien finir par en réussir un. On a aussi pu jeter un œil sur **Test Drive Unlimited** mais vu qu'ils ne savent pas encore si ça va sortir sur autre chose qu'une Xbox 360, on ne va pas mettre Yavin dans tous ses états sur une fausse alerte. C'est qu'il est sensible, le petit. On nous a aussi rassurés sur le sort de **Fahrenheit** : il se termine, là, il finit un ou deux



Just Cause : Pas encore de scénario, mais le moteur 3D et l'enthousiasme des développeurs font déjà envie.



Heroes of Might & Magic V : Oui, oui, c'est beau, mais on veut y jouer maintenant.

trucs et hop, il va rejoindre les rayons des vendeurs. Bien bien. Il serait temps. On a un test à faire, nous. On ne voudrait pas le voir en vente avant qu'on ait pu y jouer, non plus. Ce serait suspect. Et pour finir, au dessert, il y avait du **Tycoon : New York City**, stratégie à la Sim City, et du add-on aquatique pour **Rollercoaster Tycoon 3 (Soaked !)**, dont C_Wiz doit déjà se réjouir.



L'apparition des « bus » dans EQII (ici sous la forme de tapis volants) ravira ceux qui sont allergiques au trekking.

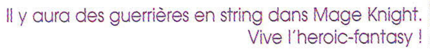
Bon, maintenant, reste plus qu'à lui coller du gameplay

Un petit saut chez **Eidos**, réfugiés au calme (les veinards), pour y voir le moteur d'un projet de GTA-like, baptisé **Just Cause**. Alors, c'est un peu comme avec Alan Wake, mais en un poil moins enthousiaste : on tombe sous le charme du moteur, de tout ce qu'on peut faire avec, modifier le climat, le jour, la nuit, évoluer dans une pléthore de véhicules terrestres, marins, aériens... La liste des possibilités est longue, sauf que pour le moment, c'est juste une démo technique dans laquelle il ne se passe pas grand-chose. Mais on va garder un œil dessus... Leur dernier produit, **25 To Life**, ne nous a en revanche pas fait lever plus d'un sourcil. C'est du shoot avec des vilains streums, circulez. On vous dira s'il y a quelque chose à voir.
Chez **Ubisoft**, en dehors des mastodontes déjà vus, on a passé un peu de temps sur **Heroes of Might & Magic V** qui a l'air bien joli mais qu'il serait malvenu de déjà juger sur quelques minutes passées avec le jeu. Bien entendu, on a eu droit à une démo de notre Colonel adoré pour **Brother in Arms : Earned in Blood**, l'add-on qui n'en sera pas un de son digne prédécesseur. On pourra revivre l'aventure du premier volet dans la peau d'un autre membre de l'équipe. Ça alors, Gearbox nous refait le coup de Half-Life : Blue Shift. Il y avait aussi du **Ghost Recon 3**, fort joli, et du **Prince of Persia 3**



Sympa sans plus, c'est ce qui vient à l'esprit quand on regarde la démo de The Roots.





Il y aura des guerrières en string dans Mage Knight. Vive l'heroic-fantasy !

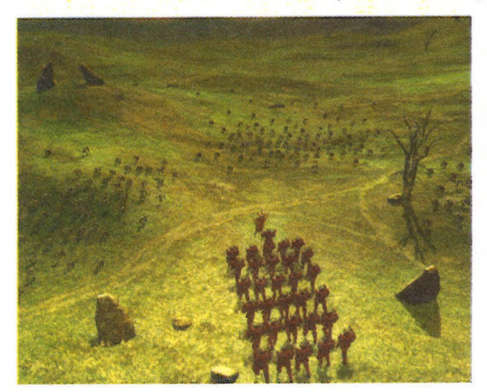
EQII est un des rares MMO à motiver ses fans pour l'achat d'une nouvelle carte graphique.

mais lui, Bishop vous en contait déjà tout le bien qu'on pouvait en dire dans un précédent numéro, rien de neuf à signaler.

Appeau à journalistes

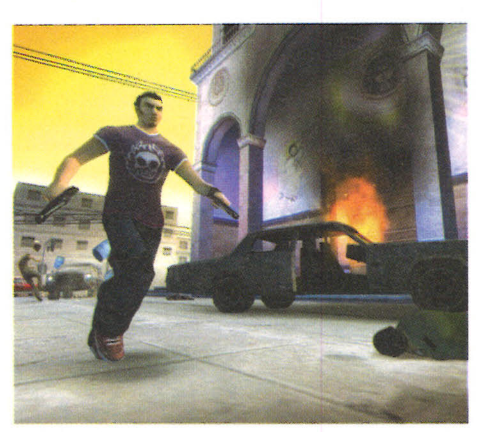
Au détour d'un couloir, en cherchant un raccourci que jamais je ne trouvai, je fis escale au stand **Hip Interactive** et ça n'avait rien à voir avec le fait que deux playmates s'y baladaient en permanence. Non, je vous assure. J'en ai aussi profité pour ignorer leur add-on pour **Playboy : The Mansion – Party Pack** et foncer voir **Call of Cthulhu : Destiny's End**. Alors, une fois encore, ça a l'air d'être un petit clone de Resident Evil mais moi, les survival horrors pour rendre hommage à l'univers de Lovecraft, j'y crois pas. Sans ça, ça a l'air rigolo avec des Grands Anciens à dégommer dans tous les sens. Dans la même veine, le titre sponsorisé par Romero, **City of the Dead**, sera un survival-massacre de zombies en bonne et due forme, avec des petits bonus comme l'intégration d'un mode où il faudra causer un max de dégâts au sein d'une map donnée, comme le mode « crash » de BurnOut pour ceux qui connaissent.
Chez **Cenega**, l'accent était mis sur **UFO : Aftershock**, qui reste un titre assez laid, avouons-le, mais qui à force d'ajouts pourrait bien finir par dépasser le premier épisode de la série lancée par Microprose. Il paraît même que l'environnement est destructible, ce qui en termes de tactique est un plus appréciable. Mélange d'action/aventure et de RPG, **The Roots** vous fera découvrir les 24 régions de Lorath, discuter avec 120 NPC et je vous épargne le reste des chiffres du communiqué de presse parce que je vous aime : on a affaire à un titre dont les graphismes sont malheureusement un peu désuets et dont le système de combat rappelle un vieux Final Fantasy. Bon courage pour se faire une place sur les linéaires lors de la sortie.
Beaucoup plus impressionnante, l'extension **Desert of Flames** pour **Everquest II : SOE** semble prendre très au sérieux son nouveau statut de challenger et a implémenté un paquet de nouveautés dans son MMO phare. Les personnages

Même à l'état d'une simple démo technique, le RTS Warhammer promet beaucoup.





sont maintenant capables d'escalader certaines zones, des emotes avec voix font leur apparition, tout comme des coffres de guildes. Plus impressionnant encore, des arènes sont disponibles et il est possible d'y combattre en prenant l'apparence d'une créature de son choix : le PvP s'installe définitivement dans EQII et il s'annonce assez fun. Au total, ce sont 12 zones et 40 nouvelles créatures qui débarquent, ce qui permettra de monter son avatar jusqu'au level 60. Visuellement c'est toujours aussi impressionnant, les animations de montures sont largement les meilleures du genre et le look général des graphismes est encore plus coloré (ambiance 1001 nuits oblige). Disponible mi-septembre pour environ 30 dollars, cette extension devrait relancer EQII dans sa guerre contre WoW.



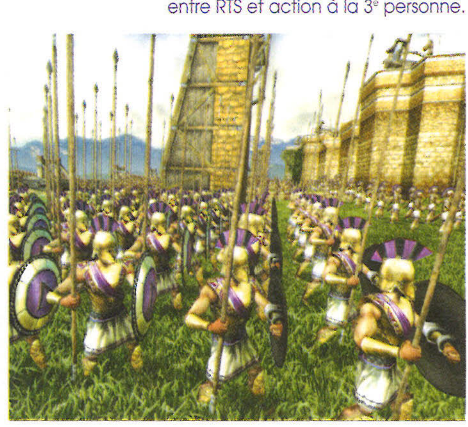
Total Overdose : Pas très joli, mais plutôt drôle. On ne peut pas tout avoir.

Le règne de la version alpha

Namco confirme sa volonté d'éditer des titres de qualité sur PC. En plus de Hellgate : London, une cargaison de titres intéressants est en développement. La plupart viennent de rentrer en production, il est donc un peu tôt pour donner un avis. **Mage Knight Apocalypse** (prévu pour mi-2006) sera un titre action/RPG : après avoir choisi votre perso parmi les cinq classes proposées, vous pourrez participer à différentes aventures à cinq en mode coopératif. Si ça se passe mal, vous pourrez même vous venger en mode versus. Point fort du titre, les nombreux sorts à utiliser sous forme de combos, avec en tête de liste le lancé de nain explosif. Le RTS **Warhammer** est encore moins avancé mais les prémices du moteur graphique sont de très bon augure. Développée par l'équipe de Synergy Interactive (qui a réalisé Armies of Exigo sous le nom de Black Hole Games), la démo technique montrait une bataille entre une armée de gobelins et un groupe de guerriers du chaos. En zoomant il est possible de voir les détails des armures de plate de ces derniers alors que la



Rise & Fall : Mélange hybride (et un peu déroutant) entre RTS et action à la 3e personne.





UFO Aftershock moins aride que ses précédents épisodes ? Pas sûr…

vue globale affiche des batailles qui rappellent les plans d'ensemble d'un Seigneur des Anneaux. Classieux, reste à voir si le jeu sera digne d'intérêt. Déception par contre chez **Midway**, même en ce qui concerne la présentation d'**UT2K7** : trop courte, composée aux 2/3 d'une rétrospective soporifique de la saga et pour le tiers restant, d'une démo assez molle du gameplay sans le moindre commentaire. Le reste était à l'avenant : **Rise & Fall** (mélange étrange et peu convaincant entre action et RTS) et **The Suffering : Ties That Bind** (action-horreur qui ne nous a pas fait frissonner, sauf peut-être un peu de honte) semblent bien mal partis pour exploser les scores. Bouh, vite, allons voir ailleurs.



Dans Serious Sam II, on pourra apparemment buter du clown. Une excellente nouvelle pour l'humanité.



City of the Dead : Y'a pas de doute, on est bien dans l'esprit dérangé de Romero (George, pas l'autre).

Ah, j'allais les oublier...

Du côté de **2KGames**, par exemple, où l'on pouvait admirer ce bon vieux bourrin de **Serious Sam II**. Mais comme Bishop va aller le voir de plus près, on ne s'y attardera pas davantage. On a aussi murmuré que **Fallout 3** faisait son show quelque part sur le salon, mais en dehors d'un logo trônant fièrement sur le stand **Bethesda**, on n'a rien pu voir. Ça ne va pas calmer les nerfs des fans qui trépignent d'une impatience qu'on partage volontiers. Chez Electronic Arts, encore tout émus par la présentation de **Spore**, on a essayé de garder la tête froide pour découvrir en toute sérénité les premières images de leurs titres estampillés « next-gen ». **Need For Speed Most Wanted** nous a notamment mis une bonne claque, lorsqu'on a réalisé après cinq minutes d'images à tomber par terre que, non, ce n'était pas la cinématique d'intro. En plus, ils nous ont remis ces fourbes de flics, on va pouvoir de nouveau exploser les limitations de vitesse juste pour les énerver. Et ça, on aime. On nous a également annoncé un **FIFA 2006**, développé sur de toutes nouvelles bases, pour mieux correspondre à son nouveau statut de « challenger » face au **PES 4** de Konami. Mais tout cela est encore bien secret, on vous en reparlera dès qu'ils nous ouvriront les portes de leurs studios. Allez, c'est pas le moment de craquer, on a presque fini. Chez SCi, aux côtés d'un **Battlestations : Midway** qui ne nous a arraché qu'un « mmm mmm » distrait (vu que Bishop nous avait déjà tout dit), on a aussi pu jeter un œil sur **Total Overdose**, FPS dans un univers déjanté qui n'est pas sans rappeler celui de « Desperado », le film. Toujours « MMM MMM », mais en lettres capitales cette fois, pour nuancer.



Need For Speed Most Wanted : Nous aussi, depuis qu'on l'a vu, on le want most.

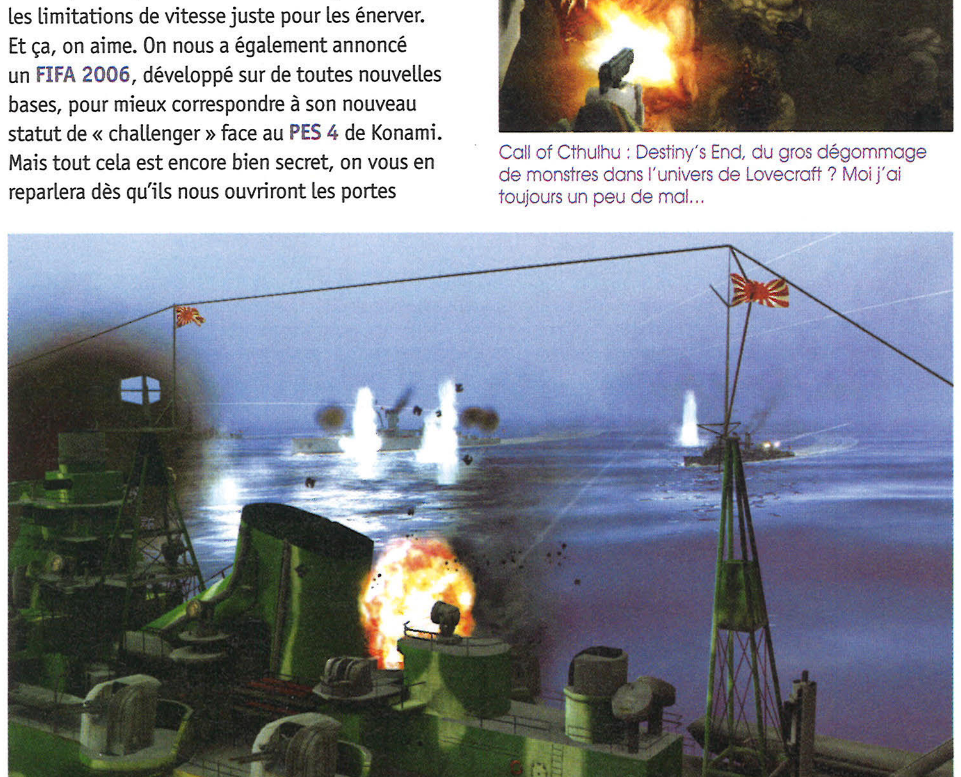


Call of Cthulhu : Destiny's End, du gros dégommage de monstres dans l'univers de Lovecraft ? Moi j'ai toujours un peu de mal...

J'ai mal aux pieds

Fin du marathon et passage chez **SEGA** pour découvrir quelques images de l'extension de **Rome : Total War**, sous-titré **Barbarian Invasion** et surtout une présentation de « concepts » sur lesquels ils bossent actuellement en prévision de l'arrivée imminente des nouvelles consoles. Et je ne vous cacherai pas que si le futur **Sonic** fait tous les trucs rigolos qu'on a pu voir dans cette démo, je serai pour une fois ravi de voir débarquer un portage PC. Je serais même presque prêt à me sacrifier pour le test. C'est d'ailleurs, paradoxalement, la principale info à retenir de ce salon : l'arrivée imminente des machines « next-gen » va sans aucun doute profiter aux PC. Jusqu'ici handicapées par les aléas du développement multi-plates-formes (graphismes surannés, aires de jeu ridiculement petites et j'en passe), les specs impressionnantes de ces consoles devraient normalement tirer la qualité générale vers le haut. Enfin, on l'espère. De toute façon, ça ne coûte rien de rêver un peu.

Caféine & Faskil



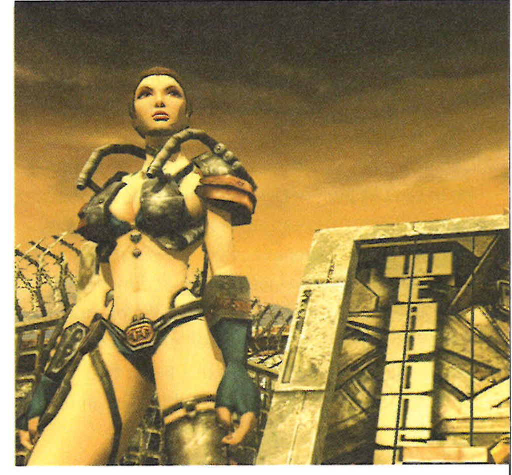
Battlestations : Midway.

Test Drive Unlimited : La sortie sur PC est encore incertaine. Un conseil : allez donc allumer des cierges. Plein.





Les combats de robots font toujours recette et Exteel espère en tirer parti.



Tiens, il n'y a pas que des voitures dans Auto Assault ?



Imperator vous placera dans un monde alternatif intéressant où les empires romain et maya ne se sont jamais effondrés.

Les guerres fratricides des MMO

On vous prévient depuis de nombreux mois : la vague des jeux massivement multijoueur n'en est qu'à ses débuts. Maintenant que les éditeurs savent le genre profitable, ils essayent de segmenter le marché : MMO pour les hardcore gamers, pour les joueurs du dimanche, pour la ménagère de moins de 50 ans, pour les gamines de 11 ans, etc. À ce titre, les Asiatiques sont beaucoup plus agressifs. Les développeurs américains restent pour le moment sur le segment classique des joueurs aguerris, avec parfois des incartades réussies sur les marchés plus larges. Mais là où City of Heroes a réussi un joli coup, World of Warcraft a tout enterré sur son passage. Et quand on connaît la durée de vie d'un MMO et à quel point il est quasi impossible pour un joueur d'en suivre deux ou trois à la fois, la saturation du marché risque d'arriver plus vite que prévu. Si on prend le cas de l'Europe, WoW et Everquest II se partagent le gros du gâteau, ne laissant que des miettes à des titres comme DAoC, Ryzom, CoH, FFXI, ou Lineage II (qui détient cela dit 25 % du marché mondial, loin devant les 18 % de WoW). Pourtant, des produits comme Anarchy ou Eve Online survivent plutôt bien avec un nombre d'abonnés réduit grâce à un business model adapté. Mais avec la liste (même pas exhaustive j'en ai peur) de ce qui arrive, la valse des parts de marché ne fait que commencer...



Turbine n'a pas perdu la main en matière de moteurs 3D, celui de LOTRO s'annonce très bien.

Faites vos jeux

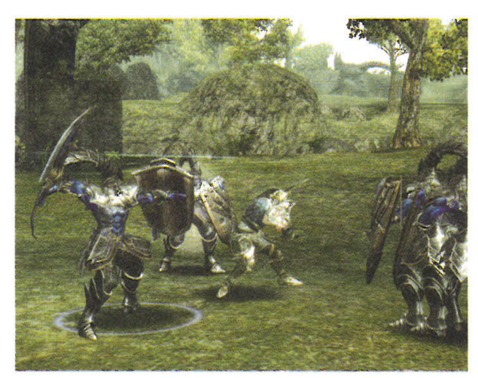
Pas moins de 25 produits sont en développement actuellement, sans compter les MMO asiatiques plus obscurs. Autant dire qu'il n'y aura pas de place pour tout le monde, loin de là. **NCsoft**, en sa qualité de poids lourd du MMO (50% du marché mondial rien qu'avec Lineage I et II si on en croit mmogchart.com), présentait six produits ou extensions. **Lineage II** connaît un succès grandissant, surtout depuis l'arrivée de l'extension gratuite Chronicles 3, et Cyd vous tiendra informés des évolutions de ce titre. **GuildWars** disposera également bientôt de nombreuses améliorations comme la possibilité de regarder les matches les plus importants, de nouvelles zones, etc. Mais comme prévu, les plus grosses extensions auront la forme de packs payants, qu' **ArenaNet** espère sortir au rythme de deux par an. Rien de neuf concernant **Auto Assault** depuis le reportage de Fumble, mais le début imminent du beta-test nous permettra de vous en dire plus sur ce produit de **NetDevil** toujours prévu pour l'automne. Petite surprise venant de Corée, **Exteel** mettra en scène des combats de robots géants créés de toutes pièces par vos petites mains de fans de Gundam. Très orienté action, le but sera non seulement de plomber vos adversaires mais de le faire avec style, de préférence à l'aide d'armes que vous aurez vous-même conçues. Exteel devrait gérer des combats 1vs1 jusqu'aux bastons de 64 joueurs, pas vraiment un MMO donc, ce qui change un peu chez NCsoft. Quant à **City of Villains** et **Tabula Rasa**, vous avez déjà dû lire mes impressions dans les pages précédentes. Chez **Mythic Entertainment**, on ne fait pas que pleurer en voyant les parts de marché de **DAoC** baisser. On prépare surtout activement la sortie d'**Imperator**, qui doit débouler chez nous en fin d'année. Très avancé techniquement, il est pourtant loin d'être révolutionnaire. La gestion des combats est ultra classique, dans la veine d'un Anarchy Online, mais Mythic promet de les rendre plus funs d'ici la sortie. On espère pour eux, surtout qu'avec son thème science-fiction axé PvE, il va rentrer directement en compétition avec Tabula Rasa et AO. Ils développent également un MMO prévu pour 2007, basé sur l'univers du jeu de rôle **Warhammer**, mais peu d'infos sont disponibles à ce sujet.


L'Unreal Engine 3 fait des merveilles dans la démo de Huxley, reste à voir ce que va donner le jeu...

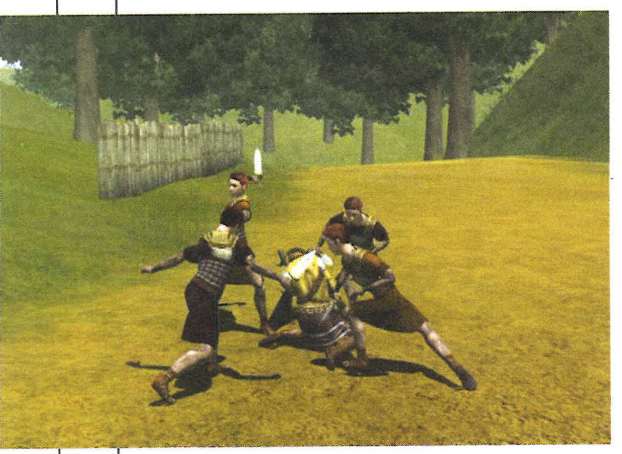
Héroïque et fantaisiste

Chez **Turbine**, on trouve du **Dungeons & Dragons Online : Stormreach**, édité par Atari et prévu pour la fin d'année. L'impression au bout de cinq minutes de jeu avec ce titre fidèle aux règles de l'édition 3.5 de AD&D est assez simple : ça tiens pour le moment plus du Hack&Slash que du MMO. L'expérience s'accumule uniquement en accomplissant des quêtes et le crafting est aux abonnés absents. On se connecte, on arrive dans la ville de Stormreach, on fait son groupe et hop, téléportation dans le donj' du soir. Pas de monture, pas de marche à pied, pas de perte de temps. Guildwars fait des émules... Trop diabloesque pour séduire les puristes, il reste suffisamment beau et facile d'accès pour avoir sa chance, surtout avec une licence pareille pour l'épauler. Toujours chez Turbine, **Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar**, est maintenant prévu pour début 2006. Lotro, anciennement appelé Middle-Earth Online, est le premier d'une série de jeux si on en


Loin de la sophistication des dernières productions, Mu Online compte pourtant de nombreux joueurs en Asie.




Graphiquement, Sun est un des jeux les plus réussis en provenance de Corée et qui ne soit pas de chez NCsoft.

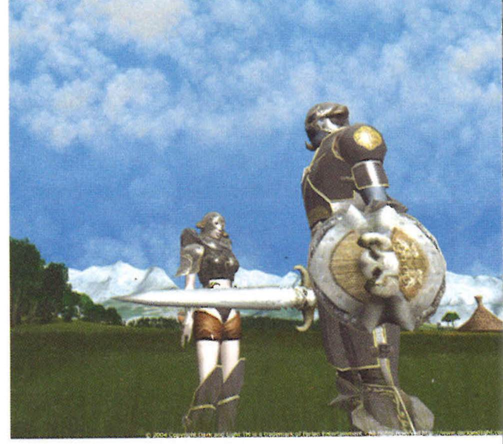


Gods and Heroes : Rome Rising brillera plus par son I.A. que par ses graphismes. Si tout va bien...

croit Turbine. Espérons que ce soient des extensions, l'autoconcurrence de produits à part entière n'étant jamais une bonne idée. La création de personnages permet de choisir sa race parmi celles des elfes, humains, nains et hobbits. Pas de méchants à l'horizon dans un premier temps pour ce jeu fortement instancié : toutes les quêtes d'initiation ainsi que de nombreuses aventures se déroulent en instances et le titre est prévu pour être jouable seul dans de nombreux cas. Où est l'intérêt pour un MMO, je me le demande...

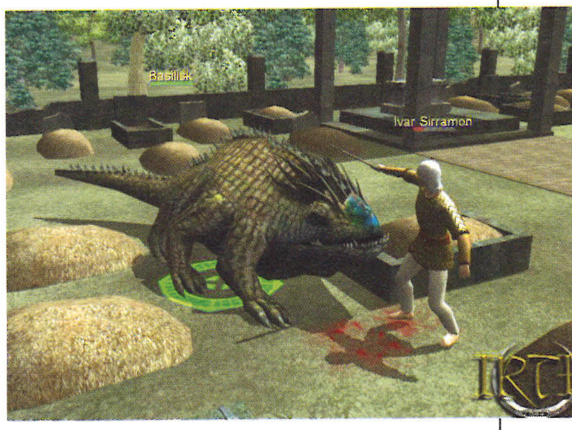
Dans l'ombre de NCsoft

Webzen est une compagnie coréenne qui se développe en suivant le même modèle que NCsoft. Employant quelques 650 personnes actuellement (dont 500 en Corée) et avec huit projets en développement, la société dispose d'une assise financière qui surprend : 160 millions de dollars de cash. La taille du stand en était une preuve intéressante : c'était l'un des plus grands du hall sud. Normal quand on sait que Webzen a décidé de s'attaquer aux États-Unis cette année, avec l'Europe en ligne de mire pour 2006 (la création d'un bureau sur le vieux continent est prévue). Le PDG de Webzen, Nam Ju Kim, était avant ça chez **Mirinae** en temps que Lead Designer. Son ancienne société disposait d'un stand tout proche pour présenter **Khan**, son MMO fer de lance dont Cyd vous reparlera sûrement. La poule aux œufs d'or de Webzen s'appelle **Mu Online**. Avec la bagatelle de 50 millions de joueurs en Asie et une moyenne de 500 000 joueurs simultanés (chiffres Webzen invérifiables malheureusement), ce titre est maintenant prévu pour les US et l'Europe. Son gameplay et ses graphismes vieillots ne risquent pas de faire fureur ici mais ce n'est qu'un premier pas. Dans les futurs produits, on trouve **All Points Bulletin** (APB), développé par Real Time Worlds, la société du créateur du GTA originel. On peut d'ailleurs résumer APB à un GTA online, avec d'un côté des joueurs qui joueront les gangs et de l'autre ceux qui vont préférer être chez les flics, le tout à pied ou en voiture. Prévu pour début 2007, on aura le temps de vous en reparler. Encore plus ambitieux, le MMO FPS **Huxley** n'était malheureusement présent que sous la forme d'une bande annonce. Basé sur l'Unreal Engine 3, le gameplay de ce titre est censé réunir des milliers de joueurs dans un conflit permanent entre les Sapiens et les Alternatives. À la manière de PlanetSide, l'expérience engrangée permettra d'utiliser des véhicules, des armes plus puissantes, etc. **H-Studio** promet également des attaques de personnages non joueurs, sous la forme d'aliens dans la vidéo présentée. Ce genre de surprise obligera les joueurs des deux camps à s'allier le temps de maîtriser la menace. Presque trop beau pour être vrai, Huxley est censé sortir durant l'été 2006. Plus réaliste, **Sun** se positionne comme un MMO orienté action dans un monde heroic-fantasy classique. Musique réalisée par Howard Shore (Le Seigneur des Anneaux), graphismes 3D très léchés, gameplay ultra facile à prendre en main, Sun réunit tous les ingrédients pour aller chatouiller le grand public lors de sa sortie, fin 2005. Très proche d'un Hack&Slash dans sa forme, le joueur a même la possibilité de se faire des sessions de jeu sur mesure, en choisissant une map, le type et le nombre d'ennemis présents ainsi que leur level. Original pour un MMO... Les autres produits prévus sont **Wiki** et **Parfait Station** : le premier est à réserver aux plus jeunes tandis que le second s'annonce assez loufoque, plus proche du shoot them up que du MMO. Son style est défini comme un MMO Shooting RPG par Webzen et sa sortie est prévue pour début 2006. Là encore, comptez sur Cyd pour partir rapidement à la pêche aux infos.



Depuis le temps qu'on parle de Dark&Light, on aimerait bien voir un peu plus de concret côté gameplay.

Malgré ses ambitions modestes, Irth Online aura du mal à survivre face aux ténors.



En s'offrant le Source Engine, Twilight War s'assure un rendu 3D de qualité. Mais ses développeurs luttent pour gérer de grandes surfaces de jeu.

Rome à l'honneur

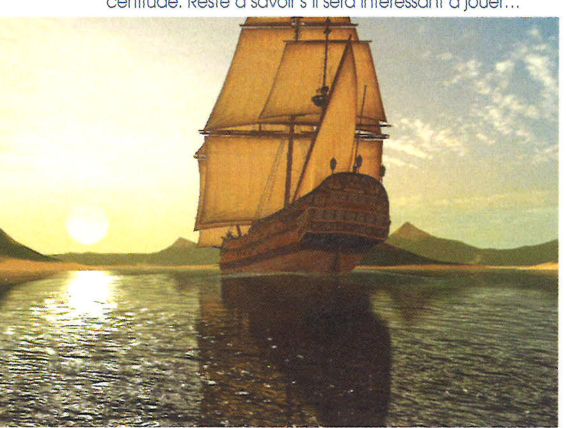
Chez **Perpetual Entertainment**, on présentait **Gods and Heroes : Rome Rising**. Supposé être disponible en fin d'année, ce titre est surtout intéressant par son intelligence artificielle qui permet au joueur d'enrôler des NPC pour former des escouades sous ses

ordres. Une idée originale qui devrait permettre une approche totalement différente des quêtes selon ses choix d'alliés. **Irth Online**, concocté par les développeurs de **Magic Hat Software**, est un MMORPG sans grandes prétentions qui vise surtout les fans d'Ultima Online : PvP hardcore et PvE sans pitié sont au programme. **Risk Your Life : Path of the Emperor (RYL)** par **Gamasoft** est déjà disponible en Corée, mais va être distribué aux États-Unis par **Planetwide Games** dès fin juin. Fortement axé PvP, ce MMO dont le beta-test a connu un certain succès outre-Atlantique bénéficie d'un marketing musclé pour son lancement, avec une compétition entre joueurs dotée d'un million de vrais dollars de prime. Il est même possible de ne pas payer d'abonnement à condition d'accepter de répondre à des questionnaires marketing chaque mois pour



Il y a aura des baleines volantes dans Hero's Journey. Ça ne peut pas être un mauvais jeu. Si ?

Pirates of the Burning Sea sera beau, c'est une quasi certitude. Reste à savoir s'il sera intéressant à jouer...



le compte d'un gros cabinet d'étude. Avec ses graphismes corrects et son gameplay simpliste, RYL a quelques atouts pour se faire une place au soleil. **NP Cube** et **Farlan Entertainment** présentaient une fois de plus **Dark&Light**, dont le moteur graphique est toujours aussi impressionnant. Mais honnêtement, l'absence de donjons et surtout le vide de la plupart des régions commencent à devenir préoccupants. **Smiling Gator** s'est carrément offert le Source Engine de Half-Life 2 pour son MMO post-apocalyptique **Twilight War : After the Fall**. Les fans de Fallout devraient apprécier l'environnement mais le gameplay est proche du FPS, tout à fait dans la veine de Huxley : combats de véhicules, PvE et PvP, les ingrédients de base de ce genre de titres devraient être réunis. Ce jeu est prévu pour 2007, il aura donc du pain sur la planche si Huxley tient ses promesses.

Ho mon batooOOoo

Attention, bordée de jeux de pirates ! **Disney Online** prépare la sortie de **Pirates of the Caribbean Online** pour le deuxième trimestre 2006 (en même temps que le deuxième film), **Flying Labs Software** va pondre **Pirates of the Burning Sea (PBS)** en fin d'année et Koei prépare pour une date inconnue **Uncharted Waters Online**. Bon courage les gars... On reviendra particulièrement sur le plus avancé (PBS) dans un prochain numéro. **Hero's Journey** de **Simultronics** ne vise rien de moins que la révolution du genre. En vrac, on trouve dans leurs idées la possibilité de grouper quels que soient les niveaux des joueurs, une création de personnage hyper poussée, un début de jeu avec un avatar qui est déjà un héros pour ne pas avoir à tuer des limaces pendant vingt heures, une histoire qui se construit selon vos actions (quêtes dynamiques), etc. Plein de promesses mais rien de visible avant le deuxième trimestre 2006.

La Corée, LE pays du MMO

Si les Américains sont prolifiques côté MMO, que dire des Coréens, dont le marché intérieur représente déjà une formidable mine d'or pour les éditeurs. Voici un récap' des titres qui pourraient arriver en Europe, certains étant déjà jouables gratuitement en version bêta. **Wefly Entertainment** peaufine activement **Order Online** dont le client est déjà disponible. Spécificité de ce titre, on y dirige un groupe complet d'avatars, ce qui donne une petite dimension RTS aux combats. Il est même possible d'échanger ses persos entre joueurs. Plus classique et sans grand charme, **Gate to Heavens** de **KDN Smartec** propose entre autres de parier sur les combats de joueurs contre joueurs. Amusant. De son côté le Taïwanais **Easyfun** prépare **Holy Beast Online**, un MMO aux graphismes colorés où il sera possible de passer d'une forme animale à une forme humaine. Encore ? O.K. ! **TQ Digital** propose déjà trois produits dans le genre MMO : **Conquer Online**, **Monster & Me** et **Era of Faith**. Comme c'était un peu juste, quatre autres sont en développement : **Realm of Magic** (plutôt orienté action), **Farms Online** (dans le style cartoon), **Zero** (ambiance science-fiction et combats de mechs) et enfin **Heroes of Might and Magic Online** ! Surpris ? Ne le soyez pas, c'est la société chargée du développement, en partenariat avec Ubisoft. Histoire de faire le tri, Cyd va vous préparer un dossier complet sur tous ces produits pour notre numéro spécial été. Résumons : plus de 32 produits cités, une bonne dizaine abordés ailleurs dans le magazine, autant de packs d'extension pour des produits existants... De quoi se forger une seule certitude sur l'avenir : il y aura des morts, ou alors quelques millions d'humains ont intérêt à se découvrir une passion pour le jeu en ligne d'ici à 2007 !

Caféine



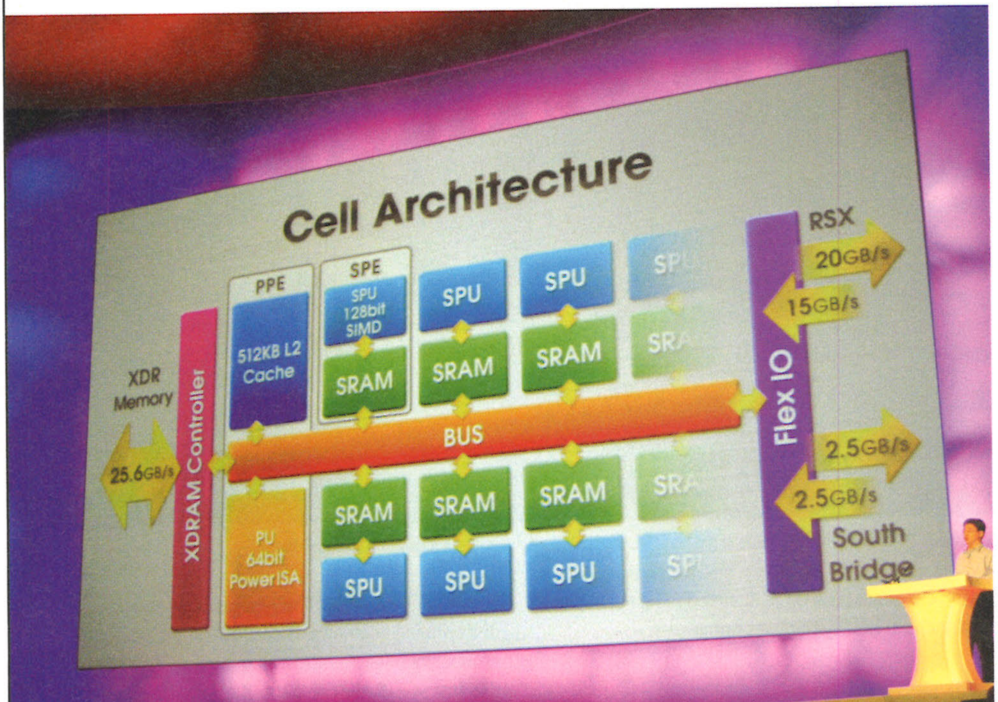
Malgré son moteur 3D un peu faiblard, Order Online semble trouver son public en Corée.



Pas de doutes, Gates to Heavens est un titre coréen...

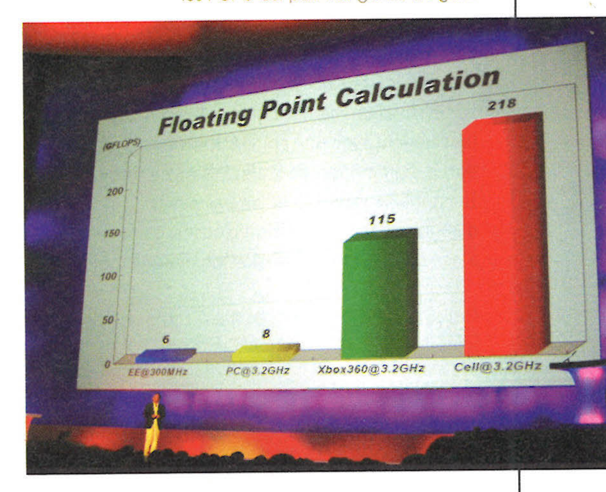


Holy Beast Online joue à fond la carte du MMO mimi tout plein. Pour séduire vos petites sœurs.



Chaque DSP du Cell dispose de ses propres 256 Ko de mémoire cache.

Bataille de chiffres chez Sony qui s'amuse à ridiculiser les PC. C'est pas très gentil, les gars.



PLAYSTATION 3 ET XBOX 360 Des boîtes pleines de promesses

L'E3 2005 a été l'occasion pour Microsoft et Sony de présenter leurs nouvelles consoles. Des architectures surpuissantes qui ne manquent pas de poser une question : cette génération de machines va-t-elle prendre le pas définitivement sur nos PC ?

Que ce soit chez Sony ou chez Microsoft, une constante ressort : leurs consoles sont censées enterrer le PC en matière de jeux. Comme à chaque nouvelle génération vous me direz... La palme revient à Sony qui indique que son processeur fétiche, le Cell, serait 25 fois plus puissant que le plus performant des Pentium 4. Guerre des chiffres ou fond de vérité ?

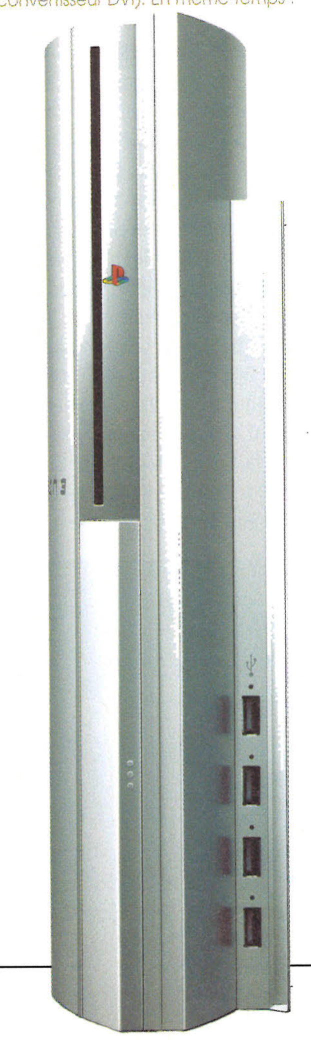
La revanche d'IBM

Si pour beaucoup l'architecture de nos PC appartient à Intel, il ne faut pas oublier que c'est IBM le père fondateur des machines qui nous équipent. Après avoir perdu la bataille du hardware (et même celle des systèmes d'exploitation face à Microsoft), Big Blue s'est fait discret. On les retrouve certes derrière les PowerPC des Mac, une architecture beaucoup plus moderne que celle de nos PC, mais que le géant avait jusqu'ici eu du mal à faire évoluer : Apple a beaucoup souffert des problèmes de montée en fréquence de ces puces. Après s'être placé discrètement dans la Gamecube, IBM a raflé le marché des trois consoles de nouvelle génération, aussi bien chez Sony, Microsoft, que Nintendo. Un revers sévère pour les autres grands noms du processeur. L'arme secrète d'IBM se résume en trois lettres : BPA (Broadband Processor Architecture), un dérivé de l'architecture PowerPC taillé pour apporter un surcroît de puissance aux applications multimédia. Après le Cell, annoncé en 2001 par Sony, Toshiba et IBM, c'est au tour du processeur de la Xbox 360 de dévoiler sa parenté.

Les bosses des maths

Comme souvent chez Sony, le lancement d'une nouvelle console s'accompagne d'une grande campagne marketing que l'on doit absorber avec des pincettes géantes. Derrière les présentations de jeux un peu trop flatteuses, on retrouve des caractéristiques techniques on ne peut plus intéressantes. On parle souvent du Cell comme d'un processeur « réseau », non pas parce qu'il est capable de se connecter à ses petits frères,

La PS3 est équipée de deux connecteurs HDMI pour connecter la console à un téléviseur et un écran LCD (via un convertisseur DVI). En même temps !



mais parce que son architecture interne ressemble à s'y méprendre à celle d'un calculateur composé de multiples machines (cluster). On retrouve à la tête un PowerPC baptisé PPE qui ressemble fortement aux processeurs actuels des Mac. Quelques nuances s'imposent pourtant. Pour le faire monter à 3,2 GHz, IBM a décidé d'augmenter la taille du pipeline, comparable à celle d'un Pentium 4. Une comparaison ironique quand on connaît les performances du processeur d'Intel dans les jeux. Malheureusement pour Intel, les coïncidences ne s'arrêtent pas ici. Ce PowerPC est capable de se diviser en deux cores « logiques » pour exécuter deux threads en simultané. Étant donné le cadre très particulier de fonctionnement d'une console (une seule application à la fois), IBM a pu se débarrasser d'une grande partie de la logique d'exécution, la partie du processeur qui va réorganiser les instructions pour utiliser au mieux les cycles disponibles. Ici on ne tente plus de permettre à un processeur d'exécuter en simultané de multiples applications : on multiplie les unités de calcul en on laisse les développeurs (et les compilateurs) faire le gros du travail.
Bien qu'intéressant, ce PPE n'est qu'une infime partie du Cell : tout se passe au niveau des huit unités de calcul spécialisées baptisées SPE. Ce ne sont ni plus ni moins que des processeurs de traitement du signal (DSP). Pour rappel, les DSP sont spécialisés dans les calculs en virgule flottante et on les compare souvent aux bons vieux coprocesseurs arithmétiques. Ils sont capables d'exécuter les instructions deux à deux, en simultané et peuvent effectuer très rapidement des traitements complexes comme des transformées de Fourrier. Avec sept DSP disponibles, les programmeurs disposent d'une réserve hallucinante de puissance, qu'il faudra arriver à canaliser.
Là encore IBM a tout prévu puisque le PPE s'occupe de la répartition des calculs sur les DSP, et comble du bonheur, il s'occupe également de récupérer les résultats et si besoin est de les remettre dans l'ordre. Ces huit DSP permettent à Sony d'annoncer une puissance de calcul de 212 milliards d'opérations en virgule flottante par seconde, loin, très loin devant les Pentium 4.

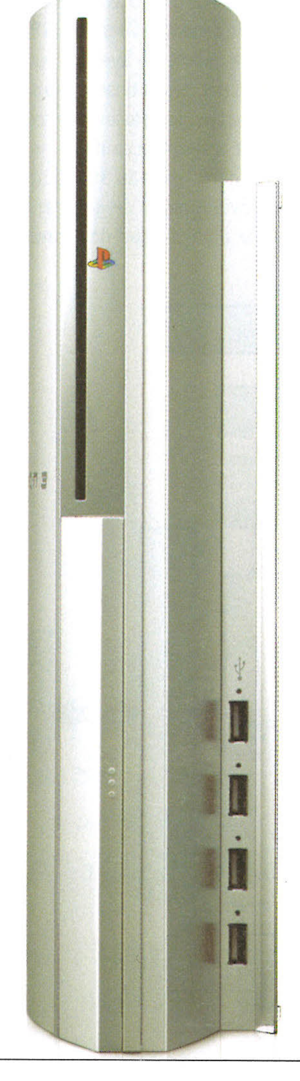
Guerre des disques

Du côté du stockage, nos deux compères se démarquent. Microsoft utilisera un classique lecteur de DVD alors que Sony vise plus large avec son Blu-Ray et ses 50 Go de données. Si quelques développeurs arriveront à tirer parti de toute cette place, on pense par exemple aux cinématiques d'un futur Final Fantasy, le Blu-Ray servira également de support pour le futur format de DVD Vidéo haute résolution. Et il ne faut pas se voiler la face, c'est une arme de plus pour Sony contre le piratage...

Vraiment ? Pas de Cell ?

C'est un peu la surprise de cet E3, le processeur de la console Xbox360 utilise lui aussi une architecture proche du Cell, à une nuance près. Le processeur de MS regroupe trois cores PPE tels que je vous les ai décrits plus haut pour le Cell. Pas de DSP pour déléguer les calculs, il faudra mettre à profit les six processeurs logiques proposés par ce CPU cadencé à 3,2 GHz. Le choix de Microsoft est beaucoup plus conventionnel et l'on pourrait croire qu'il est plus facile de programmer des processeurs classiques que de

Pas de ports manette en façade, mais des lecteurs de carte mémoire Compact Flash, SD et Memory Stick cachés derrière la trappe.





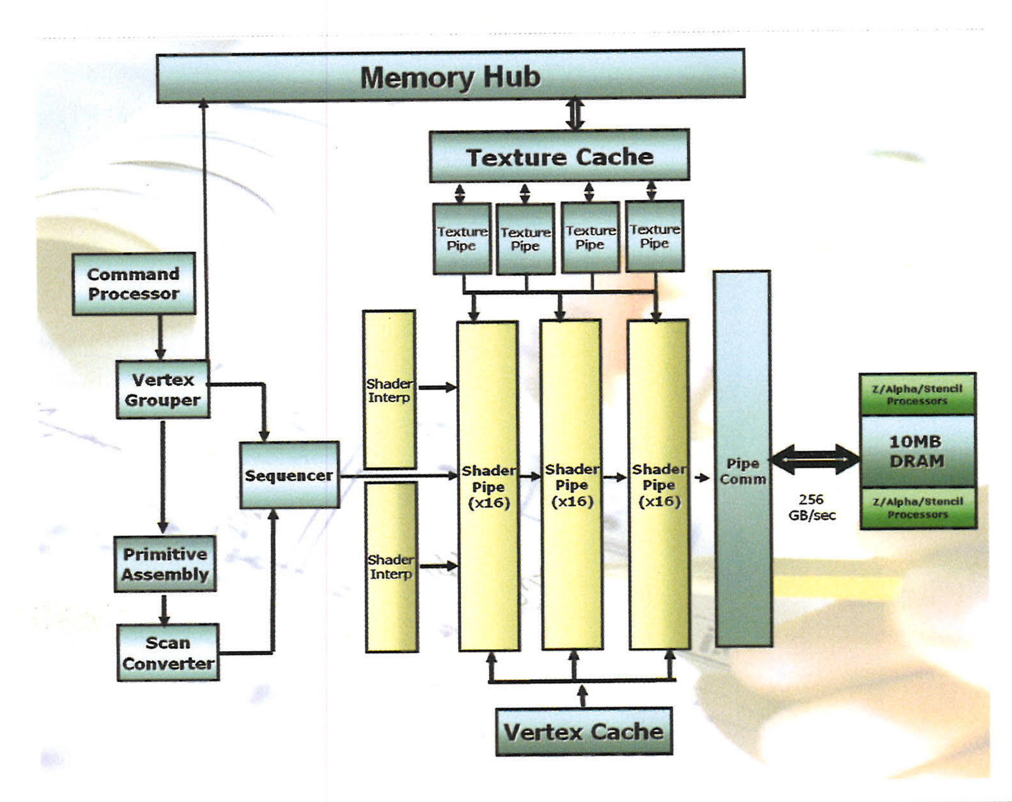
Après un sondage rapide dans la rédaction, tout le monde trouve le nouveau pad de la PS3 particulièrement moche. C'est un prototype, il reste de l'espoir.

découper des traitements pour qu'ils soient exécutés sur des DSP. La pratique risque d'être toute autre, en partie à cause des architectures mémoire des consoles. Là encore, deux approches diamétralement opposées puisque chez Microsoft on utilise un bus système commun qui relie processeur, mémoire et GPU. C'est une des particularités de la Xbox 360, elle utilise 512 Mo de mémoire GDDR3 (700 MHz) partagée entre le processeur et la carte graphique.
Un bus unique disposant d'une bande passante confortable de 22,4 Go/seconde. Cependant, à y regarder de plus près, ce design n'est pas forcément plus pratique pour les développeurs : ils devront effectuer un gros travail de synchronisation pour que l'un des 6 cores logiques ne cannibalise pas pour lui tout seul les accès mémoire. Un casse-tête qui n'est pas si facile à résoudre ; nombreux sont les développeurs qui se contenteront dans un premier temps de n'utiliser qu'une partie des cores.
Chez Sony, on a choisi une architecture plus classique 256 Mo de mémoire XDR pour le Cell et 256 Mo de mémoire GDDR3 pour la puce graphique RSX développée par nVidia. Ce dernier n'aura visiblement pas eu le temps d'intégrer un contrôleur mémoire RAMBUS à son architecture, mais ce ne sera pas forcément un problème.
Côté graphique, le RSX dispose d'une bande passante mémoire à 22,4 Go/sec et est relié directement au Cell par un bus asymétrique (20 Go/sec dans le sens Cell/GPU, 15 dans le sens inverse). Le Cell dispose de son côté d'un bus mémoire confortable de 25,6 Go/sec vers la mémoire RAMBUS. Le lien entre les processeurs et les GPU, qu'il se fasse par un bus ou par une mémoire partagée, n'est pas anodin, encore une fois les différences avec le monde du PC sont marquées.

Déviations géométriques

L'introduction des GPU sur PC avait pour but de délester le processeur d'un maximum de calculs possible. Après le rendu, les derniers GPU se sont concentrés sur la géométrie avec les vertex shaders. Du côté des deux consoles, la séparation n'est pas aussi nette : les processeurs centraux sont très capables et il serait stupide de ne pas les mettre à profit dans le rendu 3D. Microsoft propose aux développeurs de générer le plus gros de la géométrie à partir d'un des cores de son

Les 48 pipelines du R500 se feront une joie d'appliquer des effets aux objets calculés par le processeur central de la Xbox 360.



PowerPC, qui alimentera directement le processeur graphique R500. Cela permettra de combiner au mieux les capacités des puces en utilisant la puissance des unités vectorielles des PowerPC pour réaliser les déformations géométriques qui dépendront directement des calculs physiques, eux aussi effectués sur les PowerPC. Si l'on reste assez vague sur le sujet chez Sony, on suggère le même type de fonctionnement, sans pour autant expliquer totalement les interactions entre les puces. Dès lors, le rôle des processeurs graphiques est simplifié, et ils peuvent se consacrer pleinement au rendu global de la scène, ainsi qu'au calcul d'effets. ATI a beaucoup travaillé avec Microsoft pour mettre au point le R500 et ses 332 millions de transistors. On parle de shaders unifiés : fini la séparation entre la géométrie (vertex) et les effets (pixels), tout est regroupé dans 48 pipelines, soit trois fois plus que les générations de cartes 3D actuelles. Mais l'arme secrète d'ATI se cache ailleurs, dans un petit buffer de 10 Mo de mémoire accolés au die du R500. Avec une bande passante de 256 Go/seconde, cette mémoire servira de stockage aux buffers de rendus et de profondeur pour accélérer le calcul final des scènes. Encore plus fort, cette mémoire est intelligente car capable d'appliquer à la volée l'anti-aliasing et de réaliser certains calculs répétitifs comme ceux de profondeurs. La quantité de mémoire a été prévue au plus juste pour calculer des scènes en 720p (1280 par 720) en une passe, mais les développeurs peuvent aussi saucissonner en plusieurs étapes pour obtenir des résolutions supérieures comme le 1080p, ou pour réaliser des effets plus complexes directement au niveau de la mémoire en mettant à profit les unités de calcul qui lui sont intégrées. Diabolique. Le nerf de la guerre reste situé au niveau des kits de développement : c'est par leur biais que les programmeurs arriveront (ou pas) à tirer la substantifique moelle de ces architectures. Microsoft dispose d'une expérience solide avec son Visual Studio, DirectX et sa plate-forme XNA, encore en gestation. Sony, qui s'était pris des claques de la part des développeurs pour le manque de support de la PS2, ne va pas renouveler l'erreur : cette fois, Collada, un kit unifié autour d'OpenGL et de C++, sera là pour aider les créateurs. nVidia collabore actuellement au portage de ses outils, jusque-là taillés pour DirectX.

Révolution silencieuse

Tout ceux qui s'attendaient à une annonce fracassante de la part de Nintendo en sont pour leurs frais : le géant nippon a été avare sur les caractéristiques de sa console. On sait qu'elle utilisera un lecteur optique et qu'elle sera rétro-compatible avec toute la gamme Nintendo, que ce soit directement ou par téléchargement. Pour le reste des détails, il faudra attendre... La stratégie ne manque pas d'originalité, laissant Microsoft et Sony s'entre-tuer tranquillement. Le gros N en profite même pour asséner un coup bas à Microsoft qui a des problèmes pour sa rétro-compatibilité avec la Xbox première du nom, seuls les « titres phares » seraient compatibles. Microsoft murmure que la faute revient à nVidia qui n'aurait pas joué le jeu de l'ouverture sur les entrailles techniques de la première Xbox, ce qui poserait pas mal de problèmes pour assurer la compatibilité. On leur souhaite bien du courage.

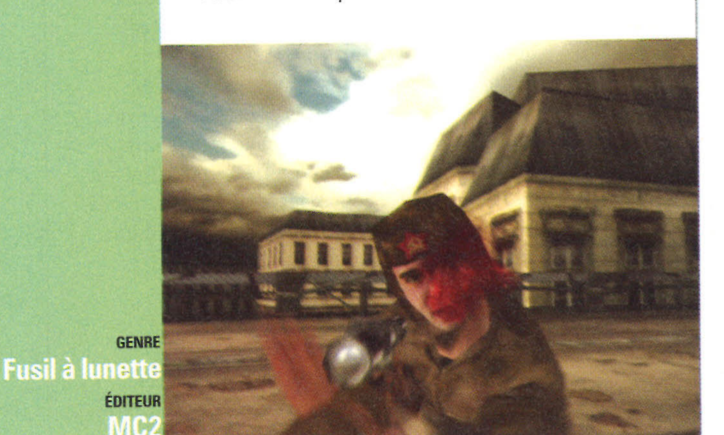
Bonnes résolutions

La déferlante de technologie proposée par les consoles de nouvelle génération ne s'arrête pas aux processeurs, elles seront ouvertes et communicantes. Gigabit Ethernet, WiFi, le réseau va jouer un rôle prépondérant. L'ère du sans fil est bel et bien là, jusqu'aux manettes. Avantage à Sony avec 7 contrôleurs en simultané par la norme Bluetooth 2.0... On leur souhaite que cela marche mieux que pour les téléphones portables.
Outre les traditionnelles sorties composites et s-video, les deux consoles disposeront de sorties vidéo numériques pour les relier à des écrans haute résolution. Il faudra se faire une raison, ce n'est pas avec votre vieux téléviseur que vous tirerez le meilleur de ces monstres. De quoi sacrément saler l'addition. À l'heure du bilan, on ne peut s'empêcher de souligner le retour en force d'IBM. Et quelle ironie de voir qu'à l'heure où Intel jette l'éponge sur son Pentium 4 Netburst, IBM enfonce le clou avec une architecture multimédia complètement repensée pour réussir là où son concurrent s'est cassé les dents. Le camouflet pourrait être d'autant plus sévère qu'il ne manque pas grand-chose au Cell sur le papier pour venir s'inviter dans nos ordinateurs, quitte à en réinventer légèrement le concept. IBM a du reste déjà présenté des modèles de serveurs qui exploitent ce nouveau processeur et qui pourraient se montrer très efficaces dans la gestion de bases de données. Mais la récente décision d'Apple de switcher sur des produits Intel à partir de 2006 brise les rêves de nombreux geeks qui espéraient secrètement voir débarquer une version miracle de ce processeur dans des Macs surpuissants. En l'occurrence, la puissance n'est pas forcément le problème, mais Steve Jobs n'aime pas beaucoup la perspective d'un Powerbook qui lui fondrait sur les genoux...

C_Wiz

SNIPER ELITE

Comme vous le savez, il s'est passé un tas de choses durant la Seconde Guerre mondiale. Un sacré paquet même, si on considère le nombre de titres qui vous font vivre ces quelques années en long en large et en travers. Sans rire, il y en a tellement que si on pose les boîtes de tous ces jeux les unes sur les autres on doit pouvoir atteindre le haut de la tour Eiffel. Bref, cette fois-ci vous serez dans les rangers d'un tireur d'élite envoyé par l'OSS (Office of Strategic Service, qui deviendra la CIA quelques années plus tard) pour empêcher les Russes de s'emparer de la bombe nucléaire


Et paf, dans l'œil.

GENRE Fusil à lunette
ÉDITEUR MC2
DÉVELOPPEUR Rebellion/Grande-Bretagne
SORTIE PRÉVUE Septembre 2005

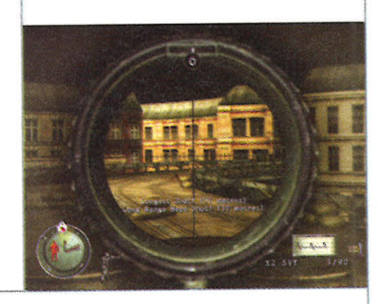
allemande. Si c'est pour la bonne cause, allons tuer des gens. De loin de préférence, sniper oblige. À ce niveau, les puristes seront ravis d'apprendre que le moteur physique peut gérer la gravité et le vent, ainsi que votre rythme cardiaque et bien sûr, la position dans laquelle vous vous trouvez. En mode super balèze il faut redoubler d'intuition et de maîtrise pour coller un headshot à plus de deux mètres. Heureusement, dans ces cas-là on peut aussi faire appel à de l'armement plus adapté au combat rapproché, comme des pistolets ou des mitraillettes.



Je flotte à moitié dans le vide si je veux d'abord.

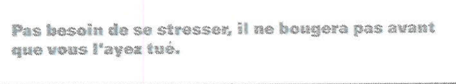
Je snipe, tu snipes, il snipe, vous snipez

Parfois, on aimerait vous faire lire les communiqués de presse qui accompagnent les jeux que nous recevons. Dans le cas de Sniper Elite par exemple, il promet que le titre sera « visuellement impressionnant ». Je vous laisse juger par vous-même les captures d'écran. Vous me direz si ça vous impressionne. Bon, mettons ça sur le compte du manque de finition de la version qui nous a été fournie. Rajoutons aussi les murs invisibles qui bloquent la progression



ou le manque de réactivité de la stupidité artificielle qui ne voit pas ses collègues tomber à un mètre mais qui vous devine derrière un mur. On peut faire comme d'habitude et espérer que le scénario de 28 missions deviendra palpitant dans la version finale, au lieu de se résumer à un enchaînement de situations très moyennes où il faut généralement tuer tout le monde. Tout n'est pas catastrophique cependant et le fond du jeu est plutôt rigolo (enfin, moi je snipe à Counter, donc ça m'amuse), les headshots sont joués au ralenti avec caméra embarquée sur la balle et ces petits cylindres de métal provoquent des dommages très gore. Un mode multi sera également au rendez-vous avec notamment une partie coopérative. Allez, j'ai envie d'y croire. Tous les problèmes seront réglés, le jeu sera « visuellement impressionnant » et on se disputera la première place du headshot tiré du plus loin sur Internet. *tousse* Ouais ! *tousse*

Bishop


Pas besoin de se stresser, il ne bougera pas avant que vous l'ayez tué.



100% FIABLE !

DIRECTEMENT CHEZ VOTRE OPÉRATEUR :

SFR > VODAFONE *LIVE*  > ET WAP GALLERY >> Universal



UNIVERSAL
UNIVERSAL MUSIC MOBILE

SONNERIES — VOS SONNERIES HIFI EN VERSION ORIGINALE !

Du 1er au 15 juillet 1 sonnerie achetée = 1 image offerte*

<<<NEW>>> Don't phunk with my heart — Black Eyed Peas — POLY 719079 - HIFI 718958 - IMAGE 228192

TITRE / INTERPRÈTE RAP	CODES POLY	CODES HI-FI
Signs - Snoop Dog	713685	713770
Just a lil bit - 50 Cent	716606	716921
California love - Tupac	401262	710980
It's like that - Mariah Carey	717292	717255
Elle me contrôle - M.Pokora	717170	716866
How we do-The Game	715650	715941
Hate it or love it-The Game	715828	716015
Drop it like ir's hot-Snoop Dogg	711232	711499
Candy Shop-50 cent	716606	716921
Dans tes rêves-Disiz La peste	715400	715720
Vivons pour demain	718730	
Let me love you - Mario	716840	200063
POP	**POLY**	**HI-FI**
Everybody's changing - Keane	706159	707431
Contact - Kyo	715214	715669
La sentinelle - Luke	713448	712201
Sunday bloody Sunday - U2	704146	707388
Radio song - Superbus	706580	707480
Smells like teen spirit Nirvana	400587	702424
Somebody told me The Killers	708695	708705
Tainted Love Marylin Manson	400148	702448
Tout le bonheur du monde	715345	

<<<NEW>>> Lonely — Akon — POLY 717293 - HIFI 717229 - IMAGE 712953

What you waiting for-Gwen stefani	711643	712127
Bad day	717773	
If there's any justice	719729	
TECHNO	**POLY**	**HI-FI**
Make me feel - Benassi Bros	716054	714905
What a feeling - Global Deejays	718012	717915
Star to fall - Cabin Crew	718101	718857
Woz not woz Eric Pridz&Steve Angelo	717801	717827
Gimme! gimme! gimme! (a man after midnight) - Vanguarde	711216	709548
The weekend - Michael Gray	710596	713546
Lift me up	716929	
18 (le truc russe)	718135	
Suavemente - Paul Cless	717467	
Cabin Crew-Star to fall	200067	200067
JEUX VIDÉOS	**POLY**	**HI-FI**
Out run - Magical shower	717969	
Quackshot - Duck bourg	717975	
The revenge of Shinobi	718010	
Sonic - Main title	717986	
Castle of illusion - Stage 1	717940	
Strider - Raid	717989	
Toe Jam & Earl	718011	
Psycho fox - Main title	717972	
R-type - Boss	717977	
Wonder boy in monster land Main title	718015	
Kirby	717961	
Pokemon	717971	
Super Mario land - Level 1	718002	
Tetris - Theme A	718007	
Tetris - Theme B	718008	
Mortal Kombat	717967	
Street fighter 2	717988	
Super Mario kart - Main title	718001	
Super Mario kart - Finish	718000	
Zelda 3 - A link to the past Main title	718021	
Zelda 3 - A link to the past Intoduction	718020	
Megaman - Bombman level	717964	
Zelda - Occarina of time	718017	
Castlevania 1 - Vampire killer	717941	
Donkey kong	717944	
Double dragon	717945	
Mega man 2 - Boss	717963	
Super Mario bros 1Castle	717991	
Super Mario bros 1Main title	717992	
Super Mario bros 2Level 1	717995	
Super Mario bros 2Main title	717996	
Super Mario bros 3Main title	717997	
Zelda 1 - Main title	718018	
Zelda 2 - The adventure of LinkMain title	718019	

POUR TÉLÉCHARGER, RENDEZ-VOUS :



- SUR LE WAP SFR : RENDEZ-VOUS SUR LE PORTAIL VODAFONE *LIVE* >RUBRIQUE SONNERIE & IMAGE>UNIVERSAL
- SUR LE WAP Bouygues Telecom >RUBRIQUE MÉLODIES/SONS>UNIVERSAL SONNERIES
- SUR L'i-mode DE Bouygues Telecom >RUBRIQUES IMAGES/PHOTOS>UNIVERSAL SONS
- SUR GALLERY : GALLERY >> Universal

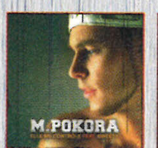
<<<NEW>>> Gasolina — Daddy Yankee — POLY 716084 - HIFI 716550 - IMAGE 712996

VARIETE FRANÇAISE	POLY	HI-FI
Safe sex - Calogero	718156	707484
Je viens du sud - Chimène Badi	715651	715843
Au paradis - Gerard De Palmas	714223	714190
Le droit à l'erreur - Amel Bent	200061	200062
Satellite - David Halliday	719778	101104
C'est de l'or - Jenifer	705992	706807
Toc toc toc - Zazie	718103	718078
Seulement des hommes David Charvet	719098	719203
Un monde parfait-Ilona Mitrecey	718105	101074
Mon essentiel	719770	
Retomber amoureux-Chimène Badi	716750	716528
Ecris l'histoire-Gregory Lemarchal	717777	717829
Excuse moi-Zazie	720482	721790

RÉPONDEURS

LAISSEZ LES STARS RÉPONDRE À VOTRE PLACE !

M.POKORA ET LORD KOSSITY ONT ENREGISTRÉ DES MESSAGES DE RÉPONDEUR POUR VOUS !





POUR TÉLÉCHARGER, SI VOUS ÊTES :

- ABONNÉ SFR : APPELEZ LE 7377 — 1.35€ + TEMPS D'UNE COMMUNICATION NORMALE
- ABONNÉ Bouygues Telecom : APPELEZ LE 660 — 0.34€/30S POUR LES FORFAITS ET 0.50€/30S POUR LES NOMAD
- OU RENDEZ-VOUS : SUR L'i-mode DE Bouygues Telecom > RUBRIQUES SONNERIES > UNIVERSAL RÉPONDEURS

CHAT FAITES VOUS DES AMIS QUI AIMENT LES MÊMES ARTISTES QUE VOUS !

Du 7 au 31 juillet **24h de CHAT GRATUIT !*****

NOUVEAU ! Universal Chat ouvre sur i-mode le 7 juillet !



RENDEZ-VOUS :

SUR L'i-mode DE Bouygues Telecom >RUBRIQUE MESSAGERIE / CHAT >UNIVERSAL CHAT

IMAGES + DE 3000 IMAGES À TÉLÉCHARGER !

















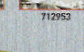













POUR TÉLÉCHARGER, RENDEZ-VOUS :

- SUR LE WAP SFR : RENDEZ-VOUS SUR LE PORTAIL VODAFONE *LIVE* >RUBRIQUE SONNERIE & IMAGE>UNIVERSAL
- SUR LE WAP Bouygues Telecom >RUBRIQUE MÉLODIES/SONS>UNIVERSAL IMAGES
- SUR L'i-mode DE Bouygues Telecom >RUBRIQUES IMAGES/PHOTOS>UNIVERSAL IMAGES
- SUR GALLERY : GALLERY >> Universal





Du 1er au 31 juillet **EMINEM !** des DVD à gagner !**

ASTUCES

1 - Pour accéder rapidement et facilement à nos sites, envoyez UNIVERSAL par SMS au 30130 (prix d'un SMS non surtaxé)

2 - Pour pouvoir télécharger vous devez être configuré wap.

> Pour vous en assurer, appelez votre service clientèle :
- Orange appelez le 700
- SFR appelez le 900
- Bouygues Télécom appelez le 614

Vous pouvez aussi commander :




PAR SMS

Pour une sonnerie envoyez JOYSON espace Code de la sonnerie par SMS au 82030

Pour une image envoyez JOYIMA espace Code de l'image par SMS au 82030

Exemple : Pour télécharger la sonnerie polyphonique Signs, envoyez JOYSON 713685 par SMS au 82030

PAR TÉLÉPHONE En appelant le **08 99 70 12 10****

** 1.35€/appel + 0.34€/mn

MENTIONS LEGALES : * offre du 1er au 15 juillet, sur les sites Universal Sonneries sur le wap SFR, Bouygues telecom, i-mode de Bouygues Telecom (pour tout nouvel abonnement) et Gallery, valable pour tout achat d'une sonnerie sur le site Universal Sonneries ** offre valable du 1er au 31 juillet, sur le site Universal images sur le wap SFR, Bouygues Telecom, i-mode de Bouygues Telecom (pour tout nouvel abonnement) et Gallery. Pour participer, il faut remplir un bulletin de participation sur le site Universal images, et un tirage au sort aura lieu.***offre valable du 7 au 31 juillet sur le site Universal chat sur i-mode de Bouygues Telecom alerte orange

Pochettes et images non contractuelles Universal For Mobile France RCS PARIS B 424 456 721 i-mode TM et le logo IMODE sont des marques déposées et enregistrées par NTT Docomo INC au Japon et dans d'autres pays

+ D'INFOS, + DE NEWS, + DE SONS SUR WWW.LABELSTUDIO.FR



La guerre ravage notre planète depuis des décennies. Plus personne ne se souvient de ce que signifie le mot « paix ». D'ailleurs, tout le monde s'en tape. Dans le futur, le peuple ne s'intéresse plus qu'à une chose : le « Bet On Soldier ». Littéralement « Pariez sur un soldat ». En effet, depuis quelques années les batailles sont retransmises en direct par les chaînes de télévision. Les gens se sont mis à parier sur leurs combattants préférés. Voilà où ça mène la téléréalité... Vous me ferez le plaisir d'y réfléchir à deux fois avant d'envoyer un SMS pour sortir Jean-Kev' du Loft Académie, bande d'inconscients. Nolan, le héros du jeu amnésique, ne commence à s'intéresser au B.O.S. qu'au moment où il soupçonne l'organisation d'être derrière le meurtre de sa femme bien-aimée. Il espère donc réussir à trouver des preuves en devenant le champion incontesté. Houlà, j'en ai vu des scénarios tirés par les cheveux, mais celui-ci mérite sans conteste un prix. Et je ne vous ai même pas parlé de la rébellion qui s'organise pour faire cesser tout ça. L'originalité de ce FPS réside surtout dans sa gestion de l'équipement et de la santé. Tant que vous êtes sur le champ de bataille, impossible de se soigner. Au mieux vous réparerez votre armure contre du cash. En effet, rien n'est gratuit dans Bet On Soldier. Vous voulez des munitions ? Payez. De nouvelles armes ? Raquez. Une meilleure protection ? Sortez le porte-monnaie. De votre côté, chaque mort vous rapporte un peu de blé, majoré d'un bonus en fonction de l'endroit où vous touchez votre adversaire (les fans du headshot apprécieront). De même, une victoire sur le champion local vous fait gagner un pécule significatif.

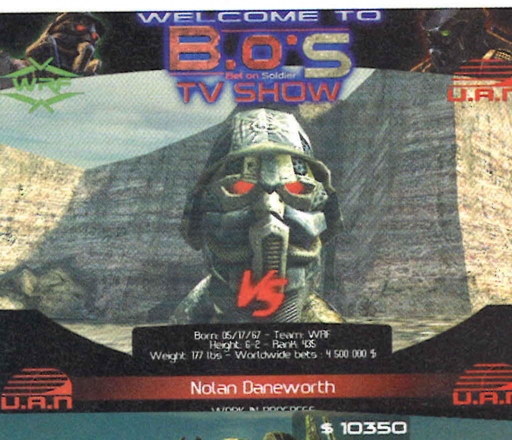


Bloqué dans un trou sans chemin pour remonter et impossible de mourir, pas de doute, c'est une bêta.

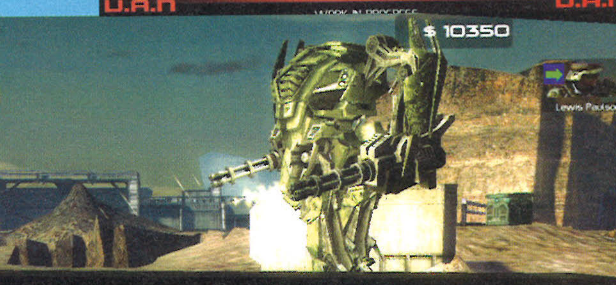
GENRE
Pari risqué
ÉDITEUR
Focus Home Interactive
DÉVELOPPEUR
Kylotonn/ France
SORTIE PRÉVUE
Septembre 2005

BET ON SOLDIER





Un petit show présente votre adversaire avant que vous ne lui bottiez les fesses.




Le bouclier est bien pratique pour se protéger mais empêche l'emploi d'armes lourdes. Cruel dilemme.

Argent sale

D'un point de vue technique, Bet On Soldier est plutôt impressionnant et son moteur graphique n'est pas sans rappeler celui d'Unreal Tournament 2004. Aucun rapport entre les deux cependant puisque celui de B.O.S., développé par Kylotonn (à qui l'on doit IronStorm), se nomme sobrement KT Engine. C'est lui qui s'occupe de faire exploser les shaders dans tous les sens, de gérer la localisation des dégâts et de coordonner le moteur physique. Ludiquement parlant, B.O.S. a deux options (attention, je vais enfoncer des portes ouvertes) : soit il cartonne, soit il fait un bide. Pour l'instant, la version que nous avons entre les mains ne permet pas de se faire une idée précise. Par exemple, il arrive que l'I.A. soit complètement larguée. De même, certaines armes comme le sniper laissent supposer qu'elles ne sont pas totalement finies. D'un autre côté, certains éléments déjà bien aboutis (comme le moteur 3D) présagent du meilleur. En prévoyant sa sortie pour le mois de septembre, Kylotonn s'assure une marge de manœuvre qui devrait s'avérer suffisante pour produire un jeu bien fini. Dans le cas contraire, on ne pourra qu'être déçu.

Bishop





funradio

ELLE EST TOUTE PETITE....

ELLE EST DISCRETE...

ELLE SE GLISSE PARTOUT...

ELLE A LE BOUT ROUGE QUI CLIGNOTE...

C'EST LA DÉVÉ DE CAUET !!!

EN VENTE LIBRE A MOINS DE 150 EUROS DANS TOUS LES MAGASINS

A COTE DES CAMESCOPES GROS ET CHERS...

LA DÉVÉ

- Caméscope numérique MPEG4
- Appareil Photo 5 Mégapixels
- Dictaphone & Webcam
- Ecran rotatif à 270 degrés
- Sortie TV







LES ACCESSOIRES

- Batteries rechargeables
- Chargeur secteur 220 V
- Câble USB & TV
- Housse de transport
- Logiciels de retouche
- Tour du cou



+DVD INCLUS !

PRES D' 1 HEURE DE FUN ET DE SURPRISES !!!



RETROUVEZ ENCORE PLUS D'INFOS SUR WWW.LADEVE.FR



Super coupe de cheveux...
La nouvelle star des Âges Farouches.



Attention, j'ai dit « pas trop moche », pas « joli ».

GENRE
Aventures préhistoriques
ÉDITEUR
Nobilis
DÉVELOPPEUR
Kheops Studio/France
SORTIE PRÉVUE
Juillet 2005

AU CŒUR DE LASCAUX

Aujourd'hui, cours d'histoire ! Qui peut me dire comment les hommes de l'Âge de pierre allumaient un feu ? Moi, moi, m'sieur, je sais ! Oui Fumble ? Ils frottaient la pointe d'un bout de bois dur sur un morceau de bois tendre, M'sieur. Ça chauffait des brindilles qui faisaient brûler le reste du bois. Et pour lancer leurs javelots avec plus de force, ils se servaient d'un propulseur en os. Exact ! Tu as bien appris ta leçon. Eh m'sieur, c'est surtout que j'ai joué au dernier jeu d'aventure de Khéops Studio : Au cœur de Lascaux. Ça se passe dans la préhistoire, avec un jeune chasseur qui suit la voie d'un vieux sage artiste. Il peint sur les murs et c'est plein de puzzles ! Ahah, oui mon petit Fumble, mais malgré son caractère éducatif, il ne me semble pas que les énigmes de ce jeu soient destinées aux enfants. Eh m'sieur je suis pas idiot, et puis Khéops propose une base de données avec plein d'informations sur les us et coutumes de nos ancêtres : l'artisanat, la vie sociale, la symbolique des fresques... Eho, ça suffit ! Au piquet ! Vous aurez zéro, ça vous apprendra à me contredire ! Z'y va, t'choulé.

L'âge du gameplay taillé

Je vous avoue que les réactions à l'arrivée de ce type de jeux à la rédac restent souvent unanimes et pleines de préjugés. « Oh un Myst-like pourri, pas de chance » ou « Houlà ! Au cœur de Lascaux, ça doit être bien pérave ce truc ». Ce genre de choses, vous voyez. La routine. Donc je l'installe, parce que c'est mon boulot. Et puis... Bah je trouve que pour une fois, c'est pas trop moche. Ça reste du case-par-case-vue-360-degré-quick-time-VR-pas-cher de base, mais c'est supportable. Les décors sont crédibles et les cinématiques 3D penchent vers le tout à fait honorable. En revanche, côté animations d'ambiance, on est loin des... de l'unique grosse production actuelle : Myst. En attendant de voir tout le jeu... Niveau contenu, l'encyclopédie promet d'être juste assez touffue et les énigmes s'annoncent bien foutues. On a même droit à quelques petites innovations. Pas vraiment des nouveautés techniques, non... mais des idées originales et sympathiques, comme ces fresques murales interactives qui s'animent pour donner des indices ou dont le dénouement se répercute sur la réalité. Marrant, surprenant, plaisant. Mais que se passe-t-il ? L'histoire semble intéressante, le contexte est original, les premiers puzzles m'ont l'air bien intégrés au scénario... Bon sang, j'ai... j'ai envie d'y jouer ! Restons calmes, ne paniquons pas. C'est peut-être une erreur. Hop regardez : j'aime pas la tête du héros. Je ne sais pas comment font les graphistes français pour dessiner toujours des tronches de niais pareilles à leurs héros de jeu d'aventure. En plus, celui-ci est mi-niais, mi Cro-Magnon, ce qui n'arrange rien. Allez, je vais sûrement trouver d'autres défauts d'ici le test. J'ai une réputation à tenir, moi.

Fumble

Clic : donner une pierre au bonhomme. Clic : lancer la pierre sur l'ours. L'ours vous bouffe la gueule. Essayez encore.







L'ÉTÉ EST LÀ, LA CHALEUR ET LES BEAUX JOURS REVIENNENT. TOUT LE MONDE SE PRÉPARE À PASSER DU TEMPS EN VACANCES, LOIN DES INTÉRIEURS CONFINÉS. LES ÉDITEURS SEMBLENT AVOIR BIEN COMPRIS QUE VOUS NE SEREZ PAS DERRIÈRE VOS MACHINES (ENFIN DISONS « MOINS DERRIÈRE VOS MACHINES ») PUISQUE LES SEULS TITRES INCONTOURNABLES DU MOMENT SONT GTA SAN ANDREAS ET BATTLEFIELD 2. VU LA DURÉE DE VIE DE CES DEUX JEUX, LES IRRÉDUCTIBLES QUI N'ONT AUCUNEMENT L'INTENTION DE RISQUER UN CANCER DE LA PEAU DEVRAIENT POUVOIR PASSER L'ÉTÉ SANS ENCOMBRE. OUF, SAUVÉS.

Bishop



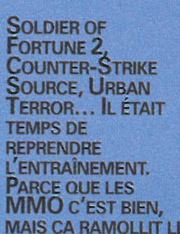
JEU DU MOIS

BATTLEFIELD 2

ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS DÉVELOPPEUR DICE

BATTLEFIELD 1942 ÉTAIT UN TRÈS BON JEU DÈS LORS QU'ON RÉUSSISSAIT À COMPOSER AVEC SON MOTEUR RÉSEAU POURRI. BATTLEFIELD 2 A TOUT POUR ÊTRE MEILLEUR, Y COMPRIS UN NETCODE QUI SEMBLE TENIR LA ROUTE. YOUPI.

Liberté d'expression



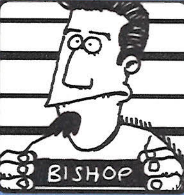
SOLDIER OF FORTUNE 2, COUNTER-STRIKE SOURCE, URBAN TERROR... IL ÉTAIT TEMPS DE REPRENDRE L'ENTRAÎNEMENT. PARCE QUE LES MMO C'EST BIEN, MAIS ÇA RAMOLLIT LES RÉFLEXES (Y'A QU'À VOIR DANS QUEL ÉTAT EST BISHOP). ET AVEC LES (BONS) FPS QUI ARRIVENT, JE N'AI PAS ENVIE DE PERDRE TROIS SEMAINES À RETROUVER UN SEMBLANT DE DEXTÉRITÉ.

Le jeu du moment
SOF2
Le jeu attendu
PREY



APRÈS AVOIR PROFITÉ DU SÉJOUR À L.A. POUR REFILER EN FOURBE MA LOSE LÉGENDAIRE À TOUS MES COLLÈGUES DES AUTRES MAGS, JE DOIS BIEN CONSTATER QU'EFFECTIVEMENT, C'EST RIGOLO À OBSERVER DE L'EXTÉRIEUR. SINON, RIEN DE NEUF. AH SI, JE N'AI PAS LES PIEDS QUI PUENT. C'EST CAF QUI A L'ODORAT SENSIBLE. ET J'INTERDIS LE NDLR, ÇA VA BIEN MAINTENANT. (NDLR : HAHAHA, CES PIEDS, QUELLE HORREUR.)

Le jeu du moment
GTA SAN ANDREAS
Le jeu attendu
LE PROCHAIN GTA



J'ATTENDS AVEC IMPATIENCE QUE CYD FINISSE SA MACHINE À CLONER LES GENS POUR EN ABUSER ÉHONTÉMENT. C'EST MAINTENANT SÛR, 24 HEURES DANS UNE JOURNÉE CE N'EST PAS ASSEZ POUR FAIRE TOUT CE QUE JE VEUX. EN REVANCHE CYD, SI TU POUVAIS RÉCUPÉRER TON KEVIN, LÀ, IL EST ENCORE EN TRAIN DE CAMPER LE CIMETIÈRE DE TARREN MILL, ÇA DEVIENT LASSANT.

Le jeu du moment
WORLD OF WARCRAFT
Le jeu attendu
F.E.A.R.

Voici le descriptif de notre fabuleux système de notation sur 10 et des icônes qui s'y rapportent. C'est basique, scolaire mais tellement efficace. Et tout en finesse, comme nous.









Réseau local : Cette icône est accompagnée d'un chiffre qui indique le nombre de joueurs et mentionne les protocoles disponibles. Par défaut, le protocole est le TCP/IP.



Internet : Même chose pour l'icône Internet qui signale que le jeu est jouable sur Internet via le protocole TCP/IP.



Au secours ! Nécessite une très grosse configuration



Stop Doublage pourri



Démo présente sur le DVD-Rom ou/et le CD-Rom



Jeu majeur et indispensable

0 Moins fun qu'un CD vierge. **1** Foutage de gueule pur et simple. **2** Expérience traumatisante. **3** Pas grand-chose à sauver. **4** Oui mais non. Dommage. **5** À la rigueur, pour les fous furieux du genre. **6** Pas mal, mais quelques problèmes gênants. **7** Bon jeu, bien réalisé. **8** Très bon jeu, une valeur sûre. **9** Exceptionnel. **10** Une future référence.

ACTION/TACTIQUE



1) **Battlefield 2**
Dice/Electronic Arts
2) **S.W.A.T. 4**
Irrational Games/Vivendi Universal Games
3) **Splinter Cell Chaos Theory**
Ubi Soft/Ubi Soft

STRATÉGIE/GESTION



1) **Act of War**
Eugen Systems/Atari
2) **Rome Total War**
The Creative Assembly/Activision
3) **Warcraft III : The Frozen Throne**
Blizzard/Vivendi Universal Games

SPORT/SIMULATION



1) **Pro Evolution Soccer 4**
Konami/Konami
2) **GTR**
Sim Bin/Atari
3) **Top Spin**
PAM Development/Atari

MMORPG

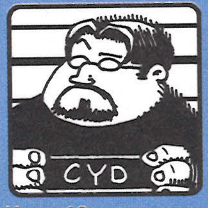


1) **Guild Wars**
Arena Net/NC Soft
2) **World of Warcraft**
Blizzard/Vivendi Universal Games
3) **Lineage 2**
NC Soft/NC Soft

JEU DE RÔLE/AVENTURE

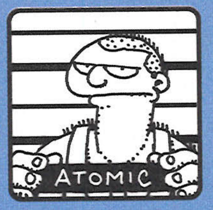


1) **Myst IV : Revelation**
Ubi Soft Montréal/Ubi Soft
2) **Vampire The Masquerade : Bloodlines**
Troïka Games/Activision
3) **Star Wars : Knights of the Old Republic**
Bioware/Activision



N'arrivant pas à jouer à tous les jeux online du moment, j'ai tenté de me cloner pour résoudre ce problème de temps. Manque de bol, ça a foiré. Le premier clone sorti est mon côté Kevin 12 ans. Du coup, je l'ai envoyé jouer à WoW. Mais j'avance dans mes recherches… Je finirai par trouver le secret du clone parfait.

Le jeu du moment
SWAT 4
Le jeu attendu
Huxley



Ça fait deux ans que Fumble a promis de nous masteriser une campagne de Warhammer, le jeu de rôle papier. On a les personnages et tout, il connaît les règles, le scénar. Mais on n'a jamais le temps. Heureusement ça ne vieillit pas en quelques mois comme les jeux vidéo, même dans dix ans ça sera toujours aussi bien.

Le jeu du moment
GTA San Andreas
Le jeu attendu
F.E.A.R.



Une semaine hyper intensive de Guild Wars afin de finir les missions et pondre un booklet valable et je ne suis même pas dégoûté du jeu. Impressionnant. Je vais quand même faire une pause et rattraper mon retard sur WoW. N'importe quoi pour éviter de penser au raz-de-marée de MMO qui va bientôt déferler. J'ai peur les gars.

Le jeu du moment
Guild Wars
Le jeu attendu
F.E.A.R.



Battlefield 2

GOOD MORNING BAGDAD



VOUS AVEZ TOUJOURS RÊVÉ DE PILOTER UN CHAR DANS BAGDAD MAIS VOUS N'AVEZ PAS ENVIE DE MOURIR TROP JEUNE ? VOUS AIMERIEZ BIEN TIRER SUR DES HÉLICOS AMÉRICAINS MAIS VOUS AVEZ PEUR QU'ILS RIPOSTENT ? COUP DE BOL, BATTLEFIELD 2 VA VOUS PERMETTRE DE FAIRE TOUT ÇA ! ET SANS PRENDRE LE MOINDRE RISQUE...



Comment faire pour tuer un sniper en ville ? On balance l'artillerie lourde.



Pour limiter les accidents, des têtes de mort vous avertissent quand vous approchez de mines « amies ».



Détail sympa : les flammes du décor parasitent les têtes thermiques des SAM.

Et c'est reparti pour un tour : après BF1942, son célèbre FPS multi sur la Seconde Guerre mondiale, après BF Vietnam, DICE nous propose maintenant d'aller nous faire tuer dans le futur proche : États-Unis vs Chine et Coalition du Moyen-Orient. En effet dans BF2, en bon gendarmes du monde, les Américains se retrouvent une fois de plus à se battre au milieu des raffineries et des pipe-lines pour leur apporter la démocratie et les Big Macs. Je n'ai pas bien compris les motivations philosophiques des soldats chinois et arabo-perses qui se battent en face, mais je suis sûr qu'elles sont au moins aussi excellentes. De toute façon tout cela n'est sans doute pas très important : de bons militaires n'ont pas besoin de raisons pour s'entre-tuer.

Bienvenue chez les Marines !

Tout ce que vous avez besoin de savoir en vous connectant au serveur, c'est que vous êtes quelque part en Iran, à l'entrée d'une ville bombardée, en pleine tempête de sable. À quelques centaines de mètres de votre campement se trouve un hôtel où l'ennemi s'est retranché : l'Oncle Sam vous paye pour que vous alliez y planter un drapeau américain. Quel type de soldat voulez-vous jouer ? Forces Spéciales, avec carabine automatique et charges de démolition ? Mitrailleur, avec une arme encombrante mais dévastatrice à moyenne portée ? Sniper ? Médic ? Mécano ? Anti-char ? Vous optez finalement pour la classe Assaut, armée d'un M-16 et d'un lance-grenades. De plus votre épais gilet de kevlar et d'acier vous rend pratiquement invulnérable : il faudrait au moins trois balles pour vous tuer ! Mais n'espérez pas courir bien loin, il fait chaud là-dedans. Pour plus de sûreté, c'est dans un transport de troupes que vous et vos équipiers roulez vers l'objectif. Le pilote du blindé vous rend un peu nerveux, il ne parle pas très bien l'anglais (il est devenu Marine pour obtenir la nationalité US) et il a tendance à avancer dans les rues en se cognant un peu dans tous les murs. Vous ne le savez pas, mais sa trajectoire erratique en fait une cible difficile pour le type sur le toit qui essaye de vous allumer avec son lance-missiles made in France.

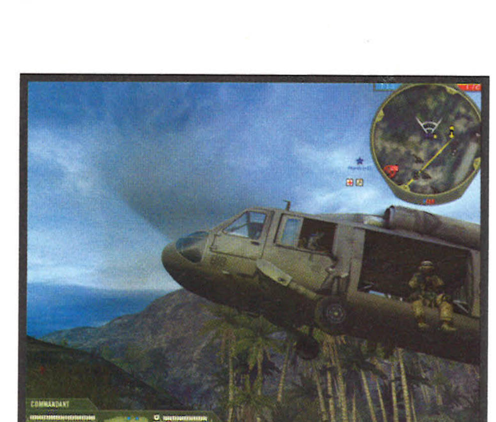






CONFIG MINIMUM **CPU 1,7 GHz, 512 Mo de RAM, Carte vidéo 128 Mo**
ÉDITEUR **Electronic Arts**
DÉVELOPPEUR **Digital Illusions CE/Suède**
TEXTE ET VOIX **EN FRANÇAIS**


Vous voulez embêter les tankistes ? Faites sauter les ponts avec des charges de C4.



Soyez prudents sur les routes

BOUM ! Le conducteur accélère à fond et décharge ses pods fumigènes pour tenter de masquer sa fuite. De l'intérieur vous ne voyez pas vraiment ce qui se passe, mais tout autour des silhouettes s'agitent dans la fumée. Dans le doute, vous tirez dessus. Encore une explosion ! Il ne faut pas s'affoler, c'est juste un char lourd T-90 qui essaye de vous pulvériser : rien de grave donc. Avec dextérité, votre chauffeur emboutit un arbre et s'immobilise en travers de la rue. Pas de panique ! Pendant que les balles des kalachnikovs crépitent sur votre blindage et que le tank prend quelques secondes pour recharger son canon de 125 mm, vous remarquez deux choses : votre blindé est en feu et le pilote s'est enfui en courant. O.K., là vous pouvez paniquer. Vous sautez dehors et vous vous précipitez vers l'abri le plus proche, vous faites trois mètres avant d'être fauché par les mitrailleuses. Pendant que vous gisez dans une flaque de sang, un compte à rebours vous précise qu'il ne vous reste plus que quinze secondes à vivre. Zut, c'est bien trop peu pour vous remémorer tous les merveilleux souvenirs de votre Kentucky natal ! À moins que… Oui !
Un courageux infirmier se précipite vers vous, défibrillateur en main, pour tenter de vous sauver ! Va-t-il réussir ? Ah non, un sniper lui fait exploser la tête. Fondu au noir : ayé, vous êtes mort.
Ne faites pas cette tête-là : ça arrive à tout le monde. Et puis l'arbre de la Liberté a besoin d'être arrosé de temps en temps par le sang des patriotes, comme disent nos amis Américains. Vous voilà donc zippé dans un classieux bodybag en plastoc noir, à vous demander si vous engager dans l'armée était vraiment la meilleure solution pour payer vos études.

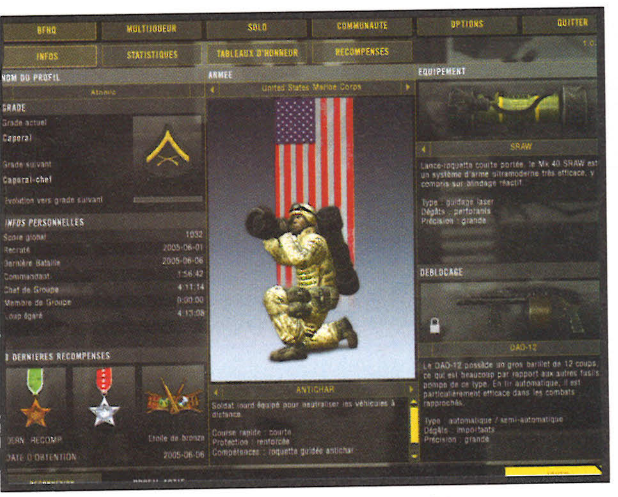

Tût tûût ! Toi t'es trop laid, je t'écrase.

En voiture Simone

Buggys hérissés de mitrailleuses, transports blindés amphibies avec missiles guidés et canon à tir rapide, DCA sur chenilles, chars lourds : les engins terrestres ne manquent pas dans Battlefield 2. Indispensables pour se déplacer ou combattre l'ennemi, ils permettent aussi aux classes de soutien de s'exprimer pleinement : les mécanos, médecins et mitrailleurs, une fois embarqués dans des véhicules, ravitaillent automatiquement tous leurs alliés à proximité. Une simple jeep devient ainsi un atelier, une ambulance ou un dépôt de munitions mobile ! Cependant les soldats à pied ne sont pas désarmés, ils peuvent aisément se fondre dans les paysages urbains et attaquer les tanks à l'explosif ou avec les armes placées dans certains bunkers. Le pire ennemi des rampants est l'hélicoptère d'attaque, absolument redoutable si le pilote utilise bien ses leurres thermiques pour détourner les missiles. Mais lui-même ne fait pas le malin contre les canons des F-15… Au sol et dans les airs, le combat fait rage.

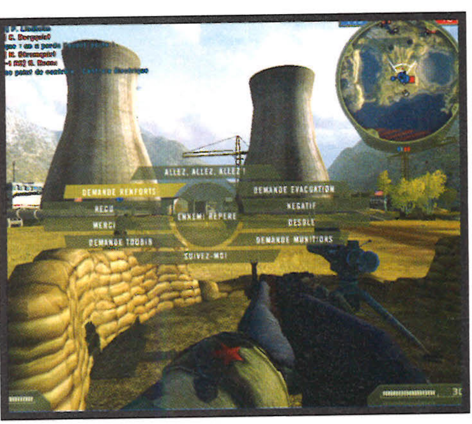
Le service militaire à la carte

Mais alors que vous alliez tranquillement rentrer à la maison, confortablement drapé dans la bannière étoilée, vos supérieurs s'aperçoivent en remplissant les papiers que vous êtes mort sans autorisation. C'est très mal. Vous êtes donc renvoyé au front manu militari, où vous ressuscitez à côté d'un des



En gagnant des grades on peut débloquer une arme bonus pour chaque classe.

Un concept excellent qui favorise la mobilité et le jeu collectif.



Il y a tout un panneau de messages basiques, accessibles d'un clic de souris.



Oh, mais c'est quoi donc ? Des fleurs ?

Un peu de technique

On s'inquiétait un peu des performances graphiques de BF2 sur les configurations modestes, mais il s'avère tout à fait jouable en 1024x768 (niveau de détail moyen) sur un 2 GHz, 1 Go de Ram et 9800 pro. On relève bien quelques problèmes de framerate en 1600x1200 sur des machines très haut de gamme, apparemment causés par les ombres, mais ils seront peut-être corrigés d'ici la sortie du jeu.

Le bonheur du stratège

Élément central de toute bonne équipe, le Commandant dispose d'une interface spéciale lui donnant une vue aérienne de la carte. De là il observe l'ensemble du champ de bataille, guide les groupes vers leurs objectifs, leur parachute du ravitaillement ou les aide en envoyant un drone d'observation orbiter dans leur secteur. Le Commandant dispose également d'un balayage satellite permettant de détecter la position exacte de tous les ennemis, qu'il peut alors indiquer aux autres joueurs pour déjouer embuscades et infiltrations, ou planifier des barrages d'artillerie pour pulvériser les snipers trop pénibles. Très vulnérable aux saboteurs, qui adorent faire sauter les infrastructures électroniques qui lui servent d'yeux, le Commandant a aussi besoin de mécanos pour tout remettre en état. Bien sûr il ne peut pas gagner la guerre à lui tout seul, mais il peut considérablement faciliter la victoire de ses coéquipiers. Il ne lui reste plus alors qu'à s'allumer un cigare et radoter sur les plans qui se déroulent sans accroc.

drapeaux plantés par votre camp. Si votre équipe perd le contrôle de toutes les zones-clefs d'une carte, ses morts ne pourront plus revenir en jeu : game over. Si elle épuise son quota de résurrections, c'est perdu aussi. Le but du jeu est donc de prendre d'assaut les positions adverses, où de nouveaux soldats apparaissent sans cesse, tout en défendant vos bases et en évitant de subir trop de pertes. Un concept excellent, qui favorise la mobilité et le jeu collectif, où surtout chacun peut jouer le rôle qu'il préfère : les tueurs fanatiques vont partir conquérir les bunkers ennemis à la baïonnette, pendant que les tacticiens resteront en retrait à poser des mines et défendre les passages stratégiques. Les asociaux peuvent se trouver une planque sympa pour sniper les méchants en solo, ou s'infiltrer discrètement entre les patrouilles pour faire sauter les objectifs mal défendus.

Un pour tous, tous pour un

Si chaque joueur pèse sur le résultat d'une partie, l'issue finale dépend de l'efficacité collective : chaque classe a ses forces et ses limitations, impossible de pouvoir tout faire et d'être partout à la fois. Un groupe soudé combinant les points forts de plusieurs classes est incomparablement plus efficace que des amateurs doués se battant chacun de leur côté. C'est vrai pour tous les jeux, mais BF2 est prévu dès le départ pour faciliter la cohésion et la mise en place d'un bon teamplay.
Par exemple d'une touche et un clic souris, un joueur peut signaler la présence d'un ennemi : tous ses coéquipiers verront alors le méchant clignoter sur leur minimap. Il est également





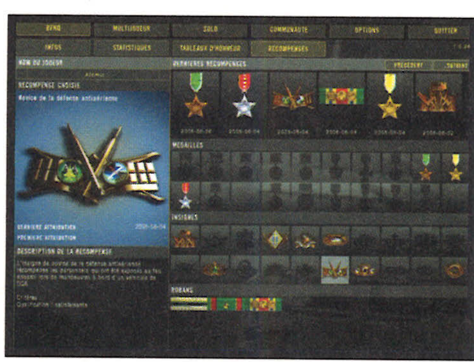


Au début c'est un peu effrayant de se faire opérer par Saddam Hussein, mais on s'habitue vite et ça ne fait presque pas mal.

Le poste de mitrailleur dans les hélicos permet aussi de guider des missiles.



BF2 devient la nouvelle référence du jeu de guerre multijoueur.



Chaque médaille symbolise une facette du gameplay à découvrir.



possible à tout moment de former un squad de plusieurs joueurs, clairement affiché à l'écran et disposant d'une interface spécifique, avec cap à suivre et coordination par Voice over IP (prévoyez un micro). Tant qu'il reste en vie, le leader du groupe peut même servir de point de spawn mobile à ses coéquipiers, leur permettant en cas de décès inopportun de le rejoindre très rapidement dans la bataille. Tout cela est facilement accessible aux débutants, grâce à un tutorial intégré qui leur expliquera les diverses fonctions à mesure de leur apparition dans le jeu. Mieux : des bots de très bonne qualité permettent de s'entraîner seul. On peut ainsi apprendre à héliporter un groupe d'assaut au milieu d'une base ennemie dans des conditions plus réalistes, sans avoir à se connecter pour trouver des lemmings qui acceptent de vous servir de passagers.

Encore trop de brouillard

Au moment où j'écris ces lignes, il n'existe pas encore de serveurs 64 joueurs opérationnels, nous n'avons donc pu tester que des batailles à 16 ou 32. En tout cas le netcode semble à la hauteur puisque j'ai pu jouer sans difficulté sur des serveurs basés de l'autre côté de l'Atlantique. Bien que le jeu soit visuellement de très bonne facture, on regrettera cependant le ragdoll un peu pourri et surtout que la distance d'affichage soit limitée à un peu plus de 500 mètres. C'est peu comparé à Joint Operations et son kilomètre de portée visuelle, sans parler de ses serveurs 150 places. En fait JO, axé sur les combats d'infanterie avec quelques transports en soutien, est le FPS multi pour spécialistes, avec des équipements complexes et une balistique rigoureuse. Davantage grand public, BF2 est conçu spécialement pour des batailles entre fantassins, tanks, avions et hélicos. Détail sympa, sur les serveurs officiels un système de stats individuelles et de classement permettra de recenser toutes les parties jouées et de récompenser les meilleurs soldats avec des grades et des médailles, ou de punir ceux qui tuent un peu trop leurs collègues. De plus le score sera basé sur le jeu d'équipe (soigner, transporter, défendre…) et pas seulement sur le nombre de cadavres fabriqués. Si vous ne saviez pas quoi faire cet été et que vous cherchiez un FPS multijoueur facile d'accès et incitant au teamplay, BF2 est certainement le jeu qu'il vous faut.

Atomic

En Deux Mots

Dice a su entendre les critiques formulées contre Battlefield 1942 et BF Vietnam : BF2 propose un gameplay plus équilibré, avec de nombreuses astuces facilitant le jeu en équipe et l'intégration des débutants. Grâce en particulier aux bots pour l'entraînement solo et surtout le fameux Commandant que les joueurs attendaient depuis l'annonce de Team Fortress 2, BF2 devient, avec Joint Operation, la nouvelle référence du jeu de guerre multijoueur.

+ Le Commandant
+ Les combats de véhicules
+ Le jeu collectif
– Portée visuelle trop faible

7	Technique
8	Artistique
8	Intérêt



Le passage en force fonctionne toujours aussi bien. Rien ne vaut un bon coup de pare-chocs pour se faire respecter.

Un énième jeu de caisse vient s'ajouter au planning de notre train-train quotidien : Cross Racing Championship. Bon, rien de palpitant dedans mais pas désespérant au point de vouloir se mettre une balle. Il est juste banal, classique… Du déjà vu que l'on nous ressert à intervalles réguliers. Pourtant, divers modes de jeu sont présents pour tenter de masquer la triste vérité. De l'inévitable mode carrière (dans lequel il faut enchaîner les courses afin de débloquer de nouveaux circuits et véhicules) au mode course rapide, tout y est. Il est même possible de s'amuser jusqu'à cinq sur le même PC grâce au mode Hot Seat. Le principe est des plus simples : chaque joueur prend le volant du bolide à tour de rôle pour tenter d'exécuter le meilleur temps possible. C'est un bon moyen de balancer quelques vannes cinglantes à ses potes qui n'assurent pas une cacahuète. Côté multijoueur, il est possible de s'affronter sur le net ou en LAN jusqu'à huit simultanément. Certains apprécieront sûrement le mode Capture The flag, il faut dire qu'il s'agit d'un des modes les plus amusants : chaque concurrent doit garder le drapeau en sa possession le plus longtemps possible pour accumuler des points. L'unique moyen de récupérer ce précieux objet est de percuter le porteur du drapeau. Les parties deviennent souvent un grand champ de stock-car assez fun.

Hop, un concurrent éliminé. Il ne faut avoir aucun scrupule pour gagner.



Cross Racing Championship 2005

COURSE

LES JEUX DE RALLYE SONT LÉGION SUR PC ET BON NOMBRE DE TITRES DE QUALITÉ ORNENT DÉJÀ NOS ÉTAGÈRES. IL PARAÎT DONC BIEN DIFFICILE POUR CRC 2005 DE VENIR S'IMPOSER À LA PLACE DES LEADERS DU GENRE.

Un peu de technique

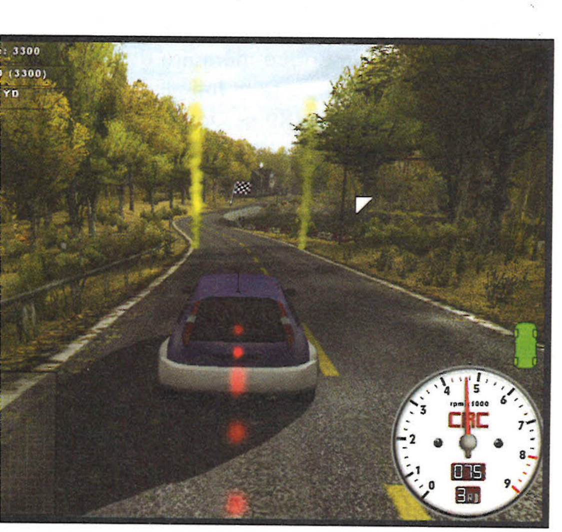
Sans apporter une révolution visuelle, CRC 2005 n'est pas désagréable à regarder avec toutes les options au max. Mais afin de profiter pleinement des possibilités du moteur graphique, optez plutôt pour un processeur cadencé à 2.2 Ghz et une carte graphque ayant au moins 128 Mo de mémoire vidéo.







CONFIG MINIMUM CPU 1,4 GHz, 512 Mo de RAM, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Invictus
DÉVELOPPEUR Project Three Interactive/Hollande
TEXTE ET VOIX en français



Le mode Capture the Flag est un des plus fun en multi.

Rien ne va plus

Malheureusement, la diversité des modes ne suffit pas à nous scotcher devant l'écran. Le gameplay ne souffre pas de défauts particuliers, mais il n'apporte rien de neuf non plus. Les voitures se prennent plutôt bien en main, mais côté pilotage les sensations ne sont pas au rendez-vous. Quelques minutes suffisent pour se lancer dans une course et conduire tout type de véhicule. Il est évident que les accros de simulation n'auront rien à tirer de CRC 2005. Si au moins le titre de Project Three possédait un moteur graphique et physique digne de ce nom… Une fois encore il faut se contenter de quelque chose de propre mais sans plus. Malgré ses modes de jeu relativement complets, Cross Racing Championship pèche par une réalisation qui est en dessous de ce que l'on peut trouver chez la concurrence. Il se classe comme un jeu de course basique comme on en voit tant. Quel dommage !

Cyd



En Deux Mots

UN TITRE CLASSIQUE ET SANS SAVEUR QUI DEVRAIT PEUT-ÊTRE AMUSER LE JOUEUR OCCASIONNEL MAIS QUI NE NOUS FERA PAS DÉSINSTALLER NOS BONS VIEUX COLIN MC RAE ET RICHARD BURNS RALLY.

+ Titre complet
− Durée de vie
− Sensation de pilotage

6 TECHNIQUE
6 ARTISTIQUE
4 INTÉRÊT



Entre les humains, les forestiers et les darklings, le gameplay varie agréablement.

PARFOIS LE MONDE VA TROP VITE. AUTOUR DE NOUS, DES CHANGEMENTS RAPIDES ET ABRUPTS NOUS LAISSENT ÉBRANLÉS, PERDUS… DANS CES MOMENTS-LÀ, IL EST BON DE RETROUVER SES MARQUES, DE S'ACCROCHER À DE VIEILLES CHOSES CONNUES. GENRE RISING KINGDOMS.

Rising Kingdoms

RETOUR AUX SOURCES

TOUT PUBLIC — INTERNET 8 — LOCAL IP/IPX 8

CONFIG MINIMUM CPU 800 MHz, 256 Mo de RAM, Carte vidéo 32 Mo
ÉDITEUR Nobilis
DÉVELOPPEUR Haemimont Games/Bulgarie
TEXTE & VOIX en français, testé sur la version anglaise



Allez, rasez-moi ce village de goddamn treehuggers !

Ça fait plaisir de revenir au vingtième siècle de temps en temps. Et pour cela, rien ne vaut un bon vieux RTS en 2D, avec une interface qui prend la moitié de l'écran. Pas de stress, pas de prise de tête, on sait tout de suite ce qu'on a à faire : capturer les mines d'or ou les dépôts de gemmes, créer des paysans, construire des bâtiments, upgrader sa citadelle pour obtenir de nouvelles options et, bien évidemment, fabriquer des unités pour les envoyer casser la gueule du voisin. C'est pas très joli, on ne peut pas zoomer et les animations naviguent en eaux troubles, mais le gameplay se montre tellement carré et rigoureux qu'on hésite à taper sur Haemimont pour si peu. Ils ont programmé ce qu'ils savaient et aimaient faire avec les moyens du bord et basta. Ce n'est pas la panacée, mais voilà au moins un jeu honnête. En plus d'y retrouver tout ce qui fait un RTS potable, les développeurs ont choisi quelques points de règles intéressants.

À vaincre sans péril…

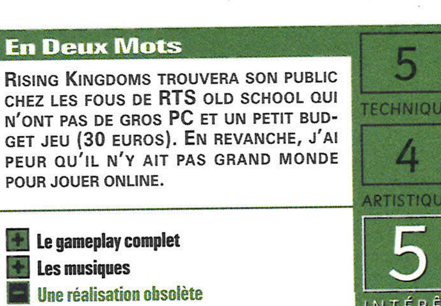
On trouve un poil plus de finesse dans Rising Kingdoms que ce à quoi l'on s'attendait en voyant la tronche du héros de la campagne humaine. Tout d'abord, RK offre des batailles de dimension tactique : les armées dépassent rarement les vingt unités, qu'il faut renouveler sans cesse. Pas question de rush bourrin et mieux vaut sélectionner correctement ses forces en fonction de la défense. Le joueur peut augmenter la capacité de ses troupes en améliorant sa base, mais pour cela il doit dépenser des points de gloire. Ceux-ci s'acquièrent en effectuant des quêtes secondaires ou en prenant le contrôle de colonies neutres (trolls, nomades, dragons, etc.). Ces points très limités servent aussi à customiser les différents champions de votre clan, en achetant des pouvoirs, qu'ils ne pourront donc pas tous posséder. RK permet ainsi quelques choix stratégiques subtils et plaisants, même si franchement, il faut s'accrocher pour en goûter les joies. Reste à décerner une mention spéciale pour les musiques totalement hallucinées : on passe du métal bien bourrin au folk-world sautillant sans aucun complexe. Si certaines prennent un peu la tête, elles étonnent en général par leur qualité.

Fumble

Un peu de technique

Rising Kingdoms tournera probablement correctement sur la configuration minimum annoncée. Il n'offre que deux-trois options graphiques, mais se montre stable et sans bugs notables. Remarquez aussi la présence d'un éditeur de cartes complet (avant de l'oublier à jamais).





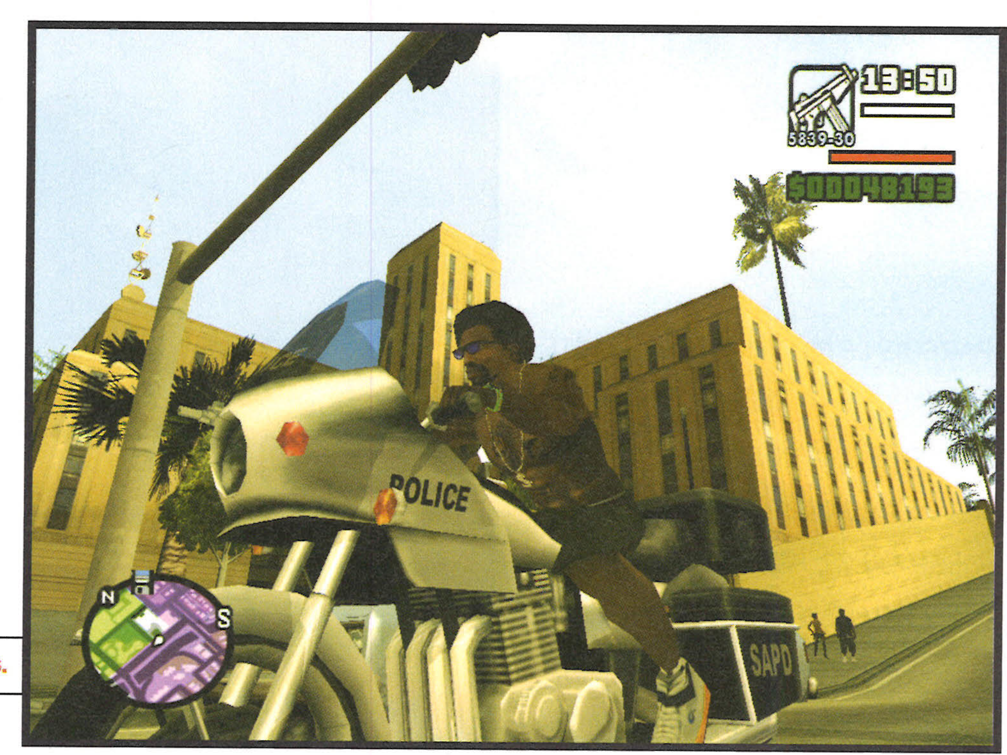
En Deux Mots

RISING KINGDOMS TROUVERA SON PUBLIC CHEZ LES FOUS DE RTS OLD SCHOOL QUI N'ONT PAS DE GROS PC ET UN PETIT BUDGET JEU (30 EUROS). EN REVANCHE, J'AI PEUR QU'IL N'Y AIT PAS GRAND MONDE POUR JOUER ONLINE.

+ Le gameplay complet
+ Les musiques
− Une réalisation obsolète

5 TECHNIQUE
4 ARTISTIQUE
5 INTÉRÊT

IL Y A DES JEUX TELLEMENT PLATS QU'AU BOUT DE DIX LIGNES ON NE SAIT PLUS QUOI EN DIRE. AVEC GTA SAN ANDREAS ON A PLUTÔT LE PROBLÈME INVERSE : POUR PARLER DE TOUT, IL FAUDRAIT DIX PAGES. C'EST PAS GRAVE : JE VAIS RÉSUMER RAPIDEMENT ET COMME ÇA JE POURRAI RETOURNER Y JOUER PLUS VITE.



Ils ont changé, les CHIPS.



Grand Theft Auto

MA CITÉ A CRAQUÉ

San Andreas



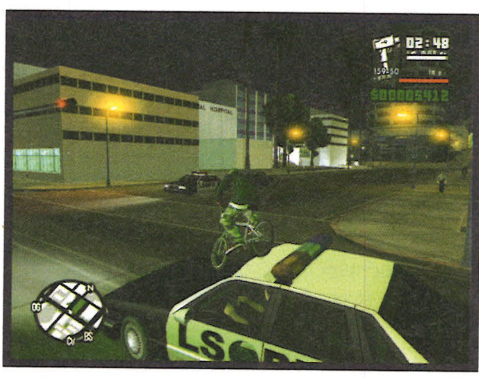
PUBLIC ADULTE

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 256 Mo de RAM, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Take Two Interactive Software
DÉVELOPPEUR Rockstar North/États-Unis
TEXTE en français
VOIX en anglais



Ça pourrait être marrant de changer de sapes, hélas l'interface est pourrie et ça prend des plombes.

Ça a fait maintenant plus de six mois que GTA San Andreas est sorti sur Playstation 2, faisant un carton phénoménal. Six mois que les joueurs PC l'attendent en serrant les dents. Certains n'ont pas résisté à la pression : ils ont craqué et se sont payés une console juste pour profiter plus vite de la suite de Vice City (ne niez pas, j'ai les noms). Sales traîtres. Pour ceux qui comme moi ont préféré attendre, le calvaire se termine : San Andreas est enfin là. Vous allez pouvoir incarner Carl « CJ » Johnson, un petit black des ghettos de Los Santos, la capitale de l'État de San Andreas. Avec vos frères vous étiez membre d'un des gangs les plus puissants de la ville, mais après quelques ennuis sérieux vous êtes parti vivre à Liberty City. Pourtant cinq ans après vous voilà de retour dans le quartier de votre enfance. Pas pour vous amuser. Pour enterrer votre mère, abattue par des truands. Mais à peine débarqué à l'aéroport, vous êtes arrêté par trois flics ripoux, des vieilles connaissances qui comptent se servir de vous pour leurs trafics et qui vous collent un meurtre sur le dos pour s'assurer votre obéissance. Puisque votre passé vous poursuit, à vous de faire face. Vous allez devoir protéger votre famille, reconquérir la confiance de vos anciens amis et clouer le bec de ceux qui vous manquent de respect. En les tuant, par exemple.



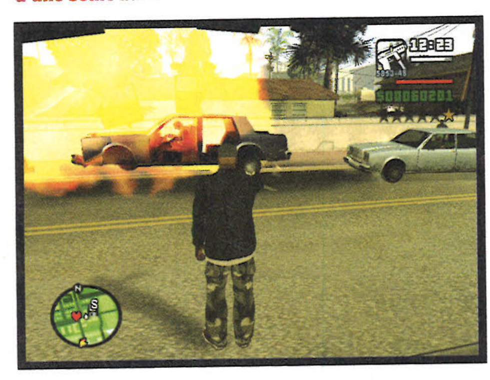
Le vélo tout-terrain s'avère très pratique pour franchir les obstacles.

Total respect

Alors que GTA 3 s'inspirait du New York contemporain et de

l'esprit du « Parain », Vice City se situait dans l'univers du Miami des années 80 et de « Scarface ». Le changement d'ambiance est assez brutal pour San Andreas. Rangez Al Pacino au vestiaire : cette fois vous ne jouez pas un mafieux charismatique (et complètement psychopathe), vous êtes une petite racaille du Los Angeles de 1992, l'année où des quartiers entiers de la ville ont été ravagés par des émeutes raciales. C'est la culture du gangsta-rap, des dealers qui s'entretuent pour un bout de trottoir et de la haine entre noirs et immigrants latinos. La mise en scène est encore plus soignée que dans le jeu précédent, avec des cinématiques techniquement très pauvres et des personnages aux grosses mains carrées, mais à la personnalité plus développée que jamais. Vous avez également plus de contrôle sur votre apparence pendant le jeu. Des pompes à la casquette en passant par les chaînes en or, vous choisissez tout : habillement, coupe de cheveux, tatouages... Vos amis voyous vous incitent aussi à vous rendre à la salle de sport du coin pour soulever de la fonte, des biscotos avantageux étant indispensable pour compléter la panoplie du délinquant juvénile. Comme il faut aussi bouffer de temps en temps, vous devrez veiller à ne pas trop vous empiffrer de burgers si vous voulez garder la ligne. Faute de quoi, il faudra courir ou pédaler comme un forcené pour perdre votre excès de poids. Tout cela n'est pas purement cosmétique : au cours du jeu votre apparence aura une influence concrète, en particulier quand vous voudrez séduire la gente féminine. Ou plutôt, comme on dit dans le coin, « tomber de la meuf ». Mais surtout, taper très fort et galoper longtemps sans s'essouffler, c'est super pratique quand vous êtes coursé par les flics.

En visant le réservoir, on peut flamber une caisse d'une seule balle.



On achève les passants à grands coups de talon dans les *tuuut*.



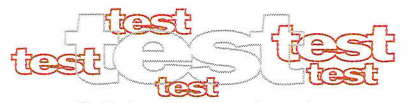
Plus vite que la musique

Vous êtes fan de hip hop ? Alors vous allez adorer la sélection de Radio Los Santos : 2 Pac, Dr. Dre, Ice Cube, Cypress Hill... Vous ne supportez pas le rap ? C'est normal ! Rassurez-vous, Rockstar a aussi pensé à vous et les autres stations proposent David Bowie, The Who, Joe Cocker, Depeche Mode, Guns N' Roses, Ozzy Osbourne, Rage Against The Machine... Y a aussi du reggae ou de la country, si votre trip c'est d'écraser des piétons en agitant un chapeau de cowboy. Par contre, j'espère pour vous que vous maîtrisez un peu l'américain parlé, ça vous permettra de comprendre les fausses pubs et les vannes lancées par les DJ entre les morceaux. C'est malheureusement obligatoire pour écouter la station d'interviews et de talk shows (et dont les news relatent vos exploits). Certaines parodies sont à se pisser dessus (« Les transports en commun c'est le COMMUNISME ! ») mais hélas ces textes là ne sont pas sous-titrés. Malheureusement il n'était pas possible de refaire un doublage français, du moins pas avec un casting aussi énorme que celui de la V.O. : Samuel L. Jackson, Axl Rose, Ice T, Peter Fonda, Chris Penn... Plus quelques centaines d'autres voix.



Qu'il est gracieux ! Et encore, vous l'avez pas vu danser...

Des petits graphiques vous aident à quantifier votre entraînement et vos qualités athlétiques : l'indice de graisse, la précision de tir au pistolet, l'habileté à moto, la force physique ou la capacité pulmonaire. Ah oui parce que cette fois, tomber à l'eau n'est plus synonyme de décès immédiat : maintenant vous pouvez nager ! En fait, vous pouvez même explorer les profondeurs aquatiques pour y trouver des bonus cachés. Au chapitre des nouveaux mouvements, on trouve aussi la capacité à escalader murs et grillages, ainsi qu'un meilleur système de combat au corps à corps qui permet de démantibuler les passants avec des attaques d'arts martiaux puis de les achever à terre à coups de talon dans les testicules. CJ sait également faire du vélo, ce qui s'avère remarquablement pratique dans les embouteillages. On peut également utiliser un jetpack, embarquer ses potes pour des drive-by, cambrioler des apparts, tuner sa caisse, tirer de côté comme un gangsta ou avec un flingue dans chaque main, danser en boîte,



sauter en parachute, offrir un gode à sa copine pour voir comment elle réagit… La liste des nouveautés est interminable. N'empêche que l'idée de jouer un détestable loser, entouré de crétins finis, dans un environnement des plus sordides, manque de glamour. Pas évident de s'identifier à un héros à la tête farcie de conneries machistes, dont le premier réflexe est d'aller tabasser le nouveau copain de sa petite sœur « pour la protéger », alors que lui-même tronche des putes toute la journée. Ce langage vous choc ? Habituez-vous, les dialogues sont souvent de ce niveau… Ce nouveau volet de la série GTA risque donc de décevoir certains fans, qui n'y retrouveront pas l'atmosphère qu'ils avaient aimé dans les précédents. Mais alors, est-ce que San Andreas est un bon jeu quand même ?



Question idiote !

La liberté d'action et la dérision sont indissociables de l'esprit GTA. Si ça ne vous amuse pas, personne ne vous oblige à faire tous les mini-jeux d'arcade débiles disséminés dans les bars, à parier dans les casinos ou à retrouver les dizaines de tags cachés dans la ville. Vous êtes libre de vous concentrer sur la trame principale, libre de tuer des gens au hasard dans la rue pour leur faire les poches, libre de voler une voiture et de rouler sans but en écoutant les onze stations de l'autoradio ou même vos propres MP3. Libre de faire n'importe quoi, selon l'inspiration du moment. On retrouve tous les vieux classiques : sauvetages avec l'ambulance, avec le camion de pompier, missions « Charles Bronson » d'extermination des criminels avec la voiture de police classique, mais aussi le modèle 4x4 ou à moto. La taille du jeu est incroyable, genre cinq fois la superficie de Vice City sans temps de chargement, avec trois grandes villes calquées sur L.A., San Francisco et Las Vegas, mais aussi la campagne et les patelins paumés dans le désert. Ça fait bizarre, un GTA avec des paysages urbains mais aussi des forêts, des sentiers de montagne et des rednecks sur des tracteurs.

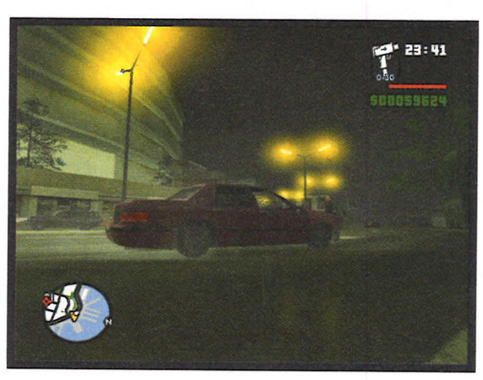


Bonjour, une pizza s'il vous plaît.



Si vous emmenez vos potes avec vous, ils tirent automatiquement par les fenêtres.

Six mois que les joueurs PC l'attendent en serrant les dents.



Pluie, brouillard ou soleil, les effets atmosphériques sont très réussis.

Libéré pour bonne conduite

Personnellement j'adore jouer les simples chauffeurs de taxi, ou bien la nouvelle variante où on trimballe des prostitués de client en client (missions « mac-à-dames »). Il faut se mettre le plan des rues dans la tête, les grands axes et les petits raccourcis, les entrées et les sorties des rocades suspendues au-dessus de la ville. Comprendre que certains obstacles nécessitent qu'on freine (un semi-remorque) et d'autres au contraire qu'on accélère (un livreur de pizza sur son scooter). Se faufiler à grande vitesse entre les véhicules me permet d'atteindre un état de plaisir que je n'ai connu avec aucun autre jeu. Un effet de focal avec un peu de flou accentue l'impression d'accélération et la distance d'affichage plus éloignée que dans Vice City permet d'anticiper les difficultés. Un keuf me gêne ? Je lui imprime un tatouage Michelin. À l'approche d'un carrefour le trafic est bloqué, je monte sur le trottoir : la circulation y est plus légère. Les corps des piétons rebondissent sur mon capot, une mamie se jette de côté pour m'éviter et atterrit sous les roues d'un bus qui arrivait en sens inverse. Ses os s'émiettent en


Ne le faites pas les enfants, c'est dangereux !



San Andreas, c'est aussi l'occasion de visiter l'Amérique profonde.

craquant bruyamment et les pneus laissent une longue traînée sanguinolente. C'est agaçant tous ses hurlements, alors je monte le son de l'autoradio pour couvrir les chocs et les bruits parasites. Your own… Personal… Jesus. Someone to hear your prayers…

Someone who cares

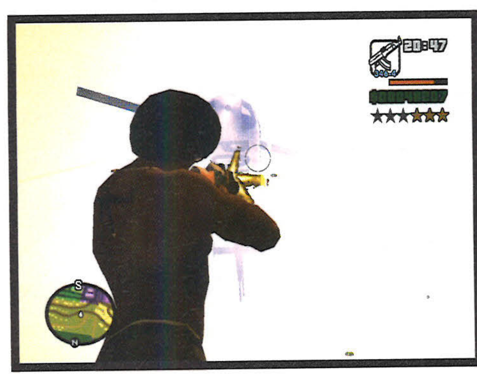
Guerre des gangs, omniprésence de la drogue, meurtres gratuits, fusillades et courses-poursuites incessantes avec la police, San Andreas n'est évidemment pas à mettre entre toutes les mains. S'il y a un jeu qui mérite la classification « pour adulte », c'est bien celui là. Mais bien plus qu'une accumulation de violence gratuite pour appâter le client avec un parfum de scandale, c'est également un jeu profondément humoristique, bourré de clins d'œil au cinéma, aux épisodes précédents ou au mode de vie américain en général. C'est surtout un gameplay incroyablement riche et une durée de vie étourdissante (il m'a fallu à peu près vingt heures de jeu pour finir les premiers 20 %). Bien sûr on ne peut que regretter la pauvreté des graphismes, liée aux contraintes techniques de la Playstation 2. De même que les contrôles sont adaptés à un paddle plus qu'à une souris, rendant par exemple les headshots bien trop faciles. Tout le monde n'accrochera pas non plus au scénario, qui reste typé gangsta même si certains passages évoquent plutôt les films de Tarantino. Malgré toutes ses faiblesses, par son ambition démesurée et la qualité de sa réalisation, GTA plane loin au-dessus du reste de la production vidéo-ludique.

Atomic

Un peu de technique

Contrairement au très décevant Boiling Point, au thème comparable et qui balbutie même sur une machine haut de gamme, San Andreas a le mérite de parfaitement tourner sur des configurations qu'on croyait dépassées. En contrepartie, les graphismes ne sont bien sûr pas terribles, même si sa résolution plus élevée fait de la version PC la meilleure de toutes.

S'il y a un jeu qui mérite la classification « adulte », c'est celui-là.



BEEUAARH ! TU VAS L'AVOIR TA PUTAIN DE GUERRE !



En Deux Mots

Malgré d'évidentes faiblesses techniques, une ergonomie perfectible et une ambiance qui ne sera pas du goût de tout le monde, San Andreas force le respect par l'intelligence et la richesse de son gameplay, son humour, son impressionnante bande-son, ainsi que le nombre faramineux d'heures à y engloutir pour en faire le tour. Souvent imité, jamais égalé, GTA n'a aucun concurrent crédible.

- \+ Le plaisir de la conduite
- \+ La durée de vie
- \+ Le gameplay varié
- \+ La bande-son
- − Les graphismes indignes d'un PC
- − Les gunfights trop faciles

Note	
6	Technique
8	Artistique
9	Intérêt



NHL Eastside Hockey Manager 2005

TABLEUR GLACÉ

CONFIG MINIMUM CPU 433 MHz, 128 Mo de Ram
ÉDITEUR Sega **DÉVELOPPEUR** Sports Interactive/Grande-Bretagne
TEXTE en français

LE HOCKEY N'EST PAS L'APANAGE DES ÉDENTÉS ÉCERVELÉS. IL EST ÉGALEMENT CELUI DES CÉRÉBRAUX… DEVANT UN PC !

Si les expressions « titiller la rondelle » et « astiquer le manche » n'ont aucune connotation graveleuse pour vous, c'est que vous êtes un fan de hockey. NHL Eastside Hockey Manager 2005 est donc fait pour vous ! Reprenant les principes de Football Manager 2005, Sports Interactive nous livre ici son second jeu de management avec le hockey pour toile de fond. Si le but est simple (diriger une équipe dans l'espoir de remporter des titres), le reste l'est beaucoup moins. Les spécificités de ce sport, tant sur la glace qu'aux abords de la patinoire, sont en effet si obscures qu'elles ne destinent ce titre qu'aux vrais connaisseurs. Dommage que ces subtilités (ballottage, repêchage…) ne soient pas expliquées, comme ont pu l'être celles du football américain dans le dernier Madden. Cela dit, EHM 2005 s'avère extrêmement complet. Les possibilités et les interactions se sont même étoffées en un an : rapports avec les médias, élaboration des tactiques, etc. L'interface (également empruntée à FM 2005) permet de glisser sans problème d'un menu à l'autre.





Vous vous demandiez ce qu'était devenu le Pingouin ? Il joue les mascottes en NHL !

Restent cependant quelques défauts, de l'ordre du détail : la traduction, faite par des Canadiens, entraîne certaines expressions risibles, ou, plus dommageable, l'absence du championnat de France et la retransmission « stroboscopique » des matches, qui est tout sauf immersive !

Socrates

+ Un titre extrêmement complet
− La retransmission des matches

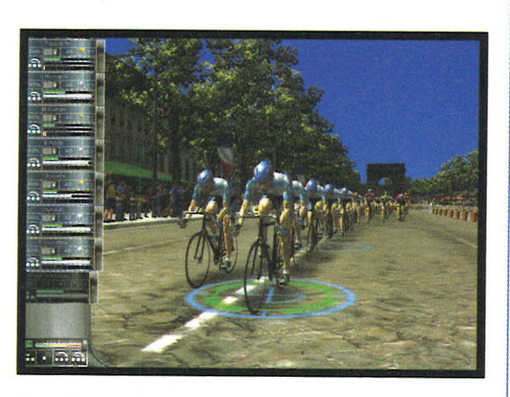
5	2	7
TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT

« QUE C'EST DUR, LE VÉLO ! QU'EST-CE QU'IL FAUT ÊTRE CON POUR PRATIQUER CE SPORT ! C'EST QUAND MÊME PAS DE NOTRE FAUTE SI CE SONT LES BELGES QUI GAGNENT… » COLUCHE (1944-1986).

Pro Cycling Manager

LA PETITE REINE DU PC

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, Carte 3D 32 Mo **ÉDITEUR** Focus Home Interactive
DÉVELOPPEUR Cyanide Studios/France
TEXTE & VOIX en français





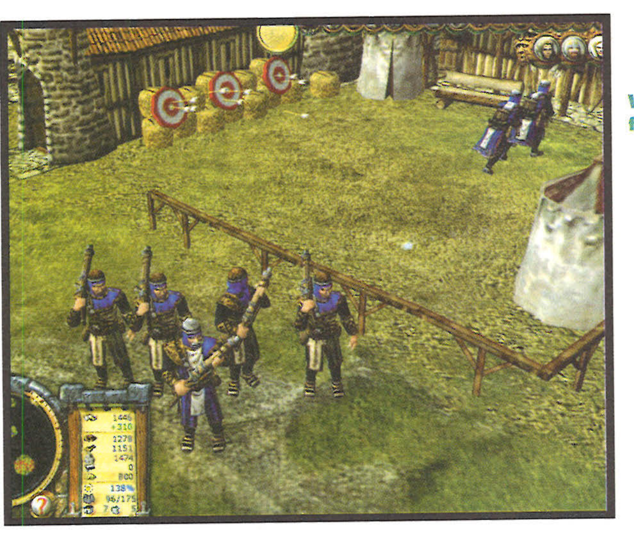
Grâce au moteur optimisé, le jeu tourne correctement avec un processeur cadencé à 1 GHz.

Comme chaque année, à l'approche du Tour de France, Cyanide Studios nous délivre une nouvelle version de son jeu de management consacré au cyclisme. Un moment autant attendu par les fans qu'une chute de Lance Amstrong ! Et cette année, Pro Cycling Manager n'est pas avare en nouveautés : interface remaniée, moteur 3D optimisé, gestion des intempéries, éditeur d'étapes… Votre diplomatie sera même prise en compte, au cours de discussions avec les coureurs ! Mais les développeurs français ont surtout retenu les erreurs des précédents volets de la série : ainsi, ils ont entièrement repensé le système des sprints, qui vous permet de désigner un « poisson pilote » pour votre coureur le plus rapide. Le clic droit est également utilisé pour une navigation plus intuitive durant la course. En pointant le curseur sur un de vos hommes, un menu contextuel apparaît (relais court, attaque…). Et en cliquant sur un adversaire, comme le maillot jaune ou votre plus proche rival, vous le marquez au cuissard ! Bref, une fois de plus, Pro Cycling Manager a gagné en profondeur et en intérêt. De quoi ravir les fans, même si l'on regrette encore l'absence de certaines licences, dont celles de Discovery Channel et Telekom !

Socrates

+ Des nouveautés intéressantes
− L'absence de certaines licences…

6	4	8
TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT



Voici les nouvelles unités dotées de leurs fusils flambant neufs.



Le groupe de gauche se fait laminer par mes archers parce qu'ils n'arrivent pas à traverser le petit bout de terre.

L'Héritage des Rois Extension Pack

ADD-ON

MOINS DE SIX MOIS APRÈS LA SORTIE DE SETTLERS, BLUE BYTE REVIENT SUR LE DEVANT DE LA SCÈNE AVEC LE PREMIER ADD-ON POUR SON JEU DE STRATÉGIE. POUR UN PEU, ON SE DEMANDERAIT S'ILS NE SE SONT PAS UN POIL PRÉCIPITÉS.



À sa sortie, Settlers : l'Héritage des Rois apportait un vent de fraîcheur appréciable à une série enlisée jusqu'au cou dans un gameplay boueux. Sans être parfait, ce STR médiéval arrivait à convaincre notamment grâce à son aspect contemplatif qui incitait le joueur à regarder son monde vivre paisiblement tout en planifiant ses prochains combats. Pour ce premier add-on, Blue Byte semble s'éloigner de sa recette qui marche pour orienter la campagne additionnelle sur des chemins qui mènent aux guerres et aux conquêtes. En effet, il va falloir défendre vos terres durement conquises contre un peuple mystérieux qui vient vous pourrir la vie. La routine, en somme. Cela sera l'occasion d'introduire les trois nouveaux héros dotés de capacités particulières, telle Yuki, une combattante asiatique qui emploie des feux d'artifice pour paniquer ou rassurer les troupes. Les différentes missions offriront également un nombre suffisant d'opportunités pour recruter les unités inédites (principalement des fantassins armés de fusils). Vous devrez aussi bâtir des ponts qui vous permettront d'accéder à certaines zones plus rapidement et plus sûrement que par le chemin « normal ».

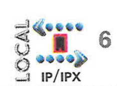
Ça c'était la théorie

Dans la pratique en revanche, c'est nettement moins joyeux. La campagne retombe dans les mêmes écueils que le jeu original et on se retrouve plus souvent qu'on le voudrait face à des objectifs flous, à ne pas trop savoir comment employer les maigres ressources à disposition. Bien sûr, le marché permet d'échanger certaines d'entre elles contre d'autres, mais au prix de longues minutes d'attente durant lesquelles on s'ennuie ferme. Et si par malheur on s'est trompé dans l'ordre des constructions ? Facile, on se fait laminer par la machine qui attaque avec des effectifs démesurés. Du moins sauf si le pathfinding s'en mêle et que ses unités tournent en rond en tentant de trouver leur chemin. Les ponts qui devraient représenter un avantage stratégique sont au final plutôt gadget et la nouvelle race contre laquelle on se bat n'est pas jouable. Quant à la météo, elle est tout simplement négligée. Le coup de grâce est asséné par l'absence totale d'amélioration du moteur graphique ou de l'environnement sonore.

Heureusement, un éditeur de cartes fait son apparition et devrait permettre aux fans de fournir du contenu intéressant à moindre prix. Au final, les maladresses de la campagne additionnelle et le peu de nouveautés (y compris pour le multi) font de cet add-on un produit plutôt gadget. Dommage.

Bishop





TOUT PUBLIC — INTERNET 6 — LOCAL IP/IPX 6

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 256 Mo de RAM, Carte vidéo 32 Mo
ÉDITEUR Ubisoft
DÉVELOPPEUR Blue Byte/Allemagne
TEXTE VOIX en anglais dans la version testée, V.F. intégrale prévue.



L'opposition arrive souvent en grand nombre de nulle part. Pour la planification, on repassera.

Un peu de technique

On ne change pas une équipe qui gagne, donc si L'Héritage des Rois tourne sur votre PC, cet add-on n'aura aucun souci technique. Pour pouvoir y jouer confortablement, prévoyez 2 GHz et 512 Mo de Ram.



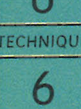
Un NPC se cache dans le tas, saurez-vous le retrouver ?

En Deux Mots

À moins d'être un fan absolu de Settlers, cet add-on n'est pas franchement indispensable. Certes, il pousse le gameplay un peu plus loin, mais une poignée de bâtiments et de bonshommes, même pour 30 euros, moi je trouve ça cher payé.

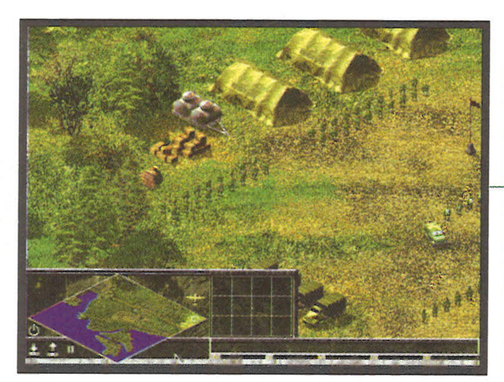


+ Campagne longue
− Peu de nouveautés
− Toujours les mêmes défauts



6 TECHNIQUE
6 ARTISTIQUE
5 INTÉRÊT





Il y a 46 communistes dans cette image : pouvez-vous les dénoncer tous ?

Cold War Conflicts

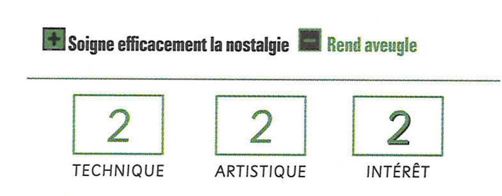
D I N O S A U R E

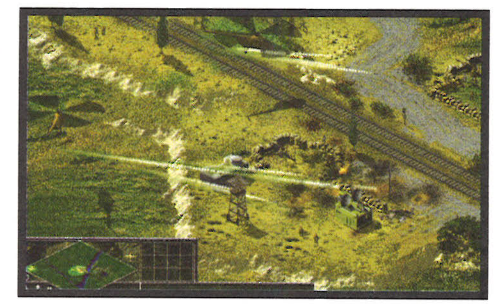
Config minimum CPU 500 MHz, 128 Mo de Ram, Carte vidéo 16 Mo **Éditeur** WalkOn Media Publishing **Développeur** Red Ice/Allemagne **Texte** en anglais **et voix** en anglais, hébreux, coréens…

100 % RÉALISTE ! PROCLAME LA PUBLICITÉ SUR LA BOÎTE. UTILISE LE MOTEUR DE SUDDEN STRIKE © ! CROIT-ELLE BON D'AJOUTER.

Sorti en Angleterre dans l'indifférence générale en mars 2004, Cold War Conflicts est un jeu tactique temps réel dont le principal argument de vente est d'utiliser un moteur graphique vieux de cinq ans. Donc si vous n'avez pas vu de STR depuis l'an 2000, réjouissez-vous : CWC est l'occasion de rejouer les plus grandes batailles de la guerre froide entre 1950 et 1973 ! Bon, en fait ça se limite à la Corée et au Proche Orient : le Vietnam ne devait pas être assez important. Les quatre campagnes disponibles proposent donc 37 missions réparties entre la Corée côté Américains et Communistes, Suez en 56 vu par les Israéliens et la guerre du Kippour avec l'Égypte. Tout ça n'a pas grande importance, de toute façon les noms sont surtout là pour faire joli. Enfin, joli, le mot n'est peut-être pas très bien choisi : on parle là d'un jeu entièrement 2D. Des sprites minuscules qui vadrouillent entre les arbres façon Schtroumpfs, quasi impossibles à distinguer si vous jouez en 1024x768 sur un écran qui fait moins de 30 pouces. Parce qu'ils sont super bien camouflés, les bougres : des pixels verts sur fond vert, avec juste des petits détails pour différencier les lutins qui ont des jumelles et ceux qui portent des mitrailleuses. Tout ça est bien sûr horriblement obsolète : l'I.A., le pathfinding, l'interface et le gameplay en général ont deux ou trois générations de retard. Ce n'est pas simplement l'inconfort d'avoir à jouer en 640x480 pour y voir quelque chose, c'est simplement le fait qu'avec des dizaines de titres qui se battent sur ce créneau, CWC est complètement dépassé sur tous les plans. À réserver à ceux qui croient sincèrement que les jeux vidéo, c'était mieux avant.

Atomic





Massive Assault Network

S T R A T É G I E   P A R   C O R R E S P O N D A N C E

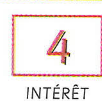
C'EST BIZARRE, J'AI DÉJÀ VU CE JEU QUELQUE PART… AH MAIS OUI, ON A TESTÉ SA SUITE LE MOIS DERNIER !

STOP doublage pourri

Config minimum CPU 600 MHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo **Éditeur** WalkOn Media Publishing **Développeur** Wargaming.net/États-Unis **Texte** en français



+ Moins cher que Domination – Plus cher que la démo gratuite



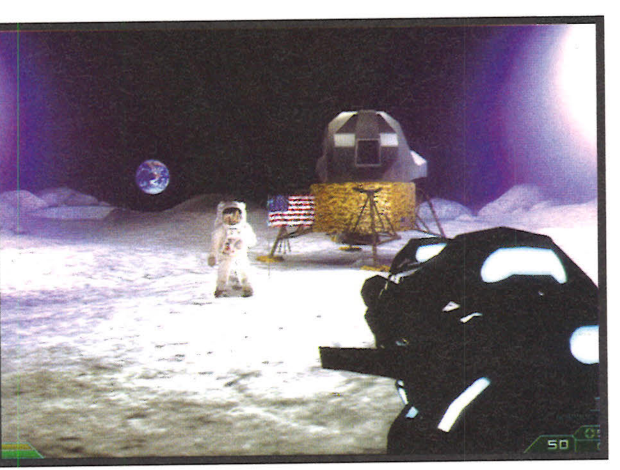
6	6	4
TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT

Testé dans Joy en novembre 2003, le premier Massive Assault était un jeu tactique tour par tour en 3D. Bien équilibré mais avec peu d'unités, des déplacements très limités et des possibilités d'action finalement plutôt réduites, le gameplay se résumait un peu trop souvent à calculer à chaque tour la combinaison la plus efficace pour infliger le maximum de points de dégât. Contre un ordinateur, très fort en additions, ça lasse vite. Une extension multi est donc sorti en avril 2004, permettant au comptable qui sommeille en vous d'affronter un autre joueur par e-mail dans un fascinant duel de permutations. Hélas, pour une raison bien mystérieuse, Massive Assault Network ne sort en France qu'un an plus tard. Peut-être qu'il a fallu tout ce temps pour traduire partiellement les écrans d'options, ou peut-être qu'aucun distributeur n'a été intéressé par un jeu de stratégie permettant de jouer un tour par semaine et qu'il ne nous arrive maintenant que parce qu'il ne coûte plus rien. On ne saura jamais. C'est ballot en tout cas, parce que le troisième titre de la série, Domination, est déjà sorti chez nous. Oups ! Network n'a donc rien à offrir : il coûte quelques euros de moins, mais il propose moins de cartes et d'unités et sa partie solo ne comprend pas tous les scénarios du jeu de base. Pire : acheter la boîte ne vous permet de jouer que pendant quatre mois, ensuite il faut payer un abonnement. Le gag c'est que si vous téléchargez la démo gratuite et qu'ensuite vous vous abonnez en ligne, pour le même prix vous pouvez jouer six mois… Acheter le jeu en magasin ne présente donc un intérêt que si votre connexion RTC ne vous permet pas de télécharger une démo de 100 Mo.

Atomic



Un peu comme dans un jeu de plateau, on passe un temps fou à compter des cases.


Area 51 vous fera même visiter la lune.

Area 51

F.P.S. CONSPIRATEUR

AMATEURS DE SCIENCE-FICTION ET DE PETITS GRIS, MIDWAY VOUS DONNE RENDEZ-VOUS DANS LA ZONE 51 POUR TENTER DE DÉMÊLER, À GRAND RENFORT D'ARMES AUTOMATIQUES, LES INTRIGUES DE LA CONSPIRATION TENTACULAIRE ÉDIFIÉE PAR LES ÉTATS-UNIS.

En juillet 1944, le gouvernement américain s'est efforcé de masquer le crash d'une soucoupe volante au Nouveau Mexique. Pourtant, cet épisode isolé ne représente qu'un infime détail de l'énorme conspiration qui perdure encore de nos jours. Ethan Cole, spécialiste des interventions en milieu toxique, ne croit pas à ces foutaises. C'est un ballon-sonde, c'est tout. D'ailleurs, si aujourd'hui on l'envoie à Roswell dans une base ultra-secrète de l'armée américaine et qu'on lui file des armes de gros calibre, ça n'a aucun rapport avec ces événements passés. Oui Ethan Cole est un naïf. Il va découvrir bien vite que les aliens sont effectivement parmi nous et que la colonisation a commencé. Bon, le scénario est classique, les rebondissements attendus et les différents rôles éculés, mais la mayonnaise prend et on y croit. Enfin, autant qu'on croit à un film hollywoodien grand public. D'ailleurs pas grand-chose de ce FPS ne parviendra à vous surprendre, à part peut-être son moteur 3D, étrangement vétuste.

Plaisir paranormal

Pourtant, Area 51 est accrocheur. La progression suit une courbe logique, tant en termes de level design que de difficulté, les opposants offrent un challenge de plus en plus coriace et de nouvelles armes s'ajoutent à l'inventaire juste à point nommé. Deux d'entre elles, d'origine extraterrestre, sont particulièrement efficaces, notamment celle qui balance des petites boules qui se collent à l'adversaire avant d'exploser. Simple et rigolote, cette arme révèle toute sa puissance quand on utilise son laser qui « affiche » les rebonds sur les murs et se teinte en rouge lorsque la trajectoire finit sur un ennemi. Un peu avant la moitié du jeu, un virus alien vous contaminera et vous permettra alors de vous transformer temporairement en un hybride rapide et puissant. Sans jamais être obligatoire, cette mutation est particulièrement appréciable lors de certains combats contre des forces en supériorité numérique. Que manque-t-il à Area 51 pour se démarquer de la concurrence ? Une intelligence artificielle plus réactive, plus de précision avec les fusils à lunette, un moteur graphique fignolé et surtout un mode multi qui ne passe pas obligatoirement par Internet. Les possesseurs de Firewall auraient apprécié. Area 51 rappelle un peu Red Faction à l'époque d'Half-Life : un bon produit qui aurait mérité une meilleure finition.

Bishop

Quelques passages se révèlent être particulièrement intenses.

Un peu de technique

Bien que conçu sur console en premier lieu, Area 51 nécessite une carte graphique correcte (donc supérieure à une GeForce 4 MX) si l'on veut profiter pleinement du 1024x768, aujourd'hui standard.





CONFIG MINIMUM 1,4 GHz, 256 Mo de RAM, Carte vidéo 32 Mo
ÉDITEUR SEGA
DÉVELOPPEUR MIDWAY/ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

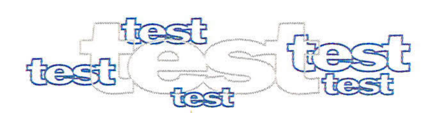

En mutant, votre perception est altérée et vos mouvements sont plus rapides.

En Deux Mots

Un peu en retard d'un point de vue technique avec quelques détails qu'on aurait aimé plus travaillés, Area 51 n'en demeure pas moins un FPS agréable, doté d'un scénario bien écrit (mais sans originalité) et d'une durée de vie honorable.

+ Produit sympathique
+ Armes aliens
- I.A. un peu limite
- Moteur 3D pas extra

6 TECHNIQUE
5 ARTISTIQUE
6 INTÉRÊT



SCAR Squadra Corse Alfa Romeo

DOUCHE FROIDE



Oh ça va hein, ça arrive même aux meilleurs.



CONFIG MINIMUM CPU 800 MHz, 256 Mo DE RAM, CARTE VIDÉO 64 Mo
ÉDITEUR BLACK BEAN GAMES
DÉVELOPPEUR MILESTONE/ITALIE
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

PRÉSENTÉ COMME LE PREMIER RPG AUTOMOBILE, VOILÀ UN JEU QUI FAIT PLUS QU'ENVIE SUR LE PAPIER, SURTOUT QUAND ON SAIT QU'IL EST ISSU DES PETITES MIMINES DES ILLUSTRES DÉVELOPPEURS DE SCREAMER 1 & 2 ET SUPERBIKE. MALHEUREUSEMENT, IL Y A UN PETIT PROBLÈME.



Voilà, en une image je vous résume tout l'aspect RPG du jeu.



Quand on vous dit que les textures sont pourries.

Pour être honnête, je dois vous dire que je croyais énormément en SCAR. Le concept du jeu de rôle appliqué aux voitures me faisait trépigner d'impatience et la bêta reçue présentait pas mal de points positifs. Tout semblait destiner la dernière production Milestone à un avenir vidéoludique radieux. Mais les bonnes idées n'aboutissent pas toujours et je m'en vais vous expliquer pourquoi. Une fois n'est pas coutume, commençons par énumérer les défauts, tout d'abord le jeu est moche. Bon, ça n'est pas aussi horrible que la tête de Fumble, mais on sent de suite la provenance console du titre : textures grossières, virages tracés à la hache et voitures modélisées avec dix polygones qui se battent en duel. Ensuite, penchons-nous sur le côté « RPG », soit la possibilité de monter de niveau en niveau en gagnant de l'expérience. Au fil de la progression, on reçoit des points à attribuer à neuf compétences, qui vont de l'intimidation permettant de foutre plus vite les jetons à un concurrent à une meilleure accélération, en passant par la capacité de mieux manier la voiture dans les virages. Je ne vous les fais pas toutes, puisqu'elles n'auront au final qu'assez peu d'impact dans le jeu. Je cherche d'ailleurs où est la dimension RPG de tout ça : de toute façon il n'y a pas de mode carrière ni quoi que ce soit permettant de se sentir dans la peau d'un pilote. Allons, allons, ne faisons pas la fine bouche, après tout SCAR est un jeu de bagnoles et l'important, c'est la course.

Ça semble mal barré...

Mais là encore un problème se pose : le jeu est incroyablement facile, en quatre heures de jeu on boucle toutes les courses des modes débutant, semi-pro et pro pour arriver à enfin trouver un peu de challenge en mode expert. Pour gagner ça n'est pas bien compliqué, il suffit de prendre l'ascendant sur les voitures I.A. dès le



Ça en deviendrait presque lassant...

départ en faisant le forcing. Dès qu'on se frotte à leurs pare-chocs arrière, leurs capacités semblent curieusement s'effondrer. À aucun moment le joueur ne rencontre de réelle difficulté et on se balade en sifflotant sur les nombreux tracés disponibles. Pour tout dire, après quelques courses à se prendre pour l'aigle de la route, on finit par réaliser qu'on est en train de méchamment s'ennuyer.
Pourtant, SCAR n'est pas non plus un ratage total. En cherchant un peu on parvient même à augmenter la difficulté et je ne saurais que trop vous conseiller de désactiver de suite le traction control et l'ABS, ça a le mérite de rendre le pilotage un peu plus pointu. Même si ça ne rendra pas vos adversaires plus agressifs, au moins vous leur mettrez quelques secondes en moins dans la vue.

Tout n'est pas perdu

Le compromis entre arcade et simulation fonctionne plutôt bien et on prend vite le pli de mettre sa voiture (qui sera toujours une Alfa Romeo, rappelons-le) à l'équerre afin de franchir les virages. Le style très arcade compense lui-même l'obligation d'effectuer de gros freinages sous peine de sortie de route.
Le pilotage est vraiment agréable, les tracés sont variés (circuits, villes, routes de campagne) et l'impression de vitesse d'apparence mollassonne du départ s'avère finalement bien sympathique dès lors qu'on se retrouve au volant d'une 155 V6 et qu'on se place en vue « capot ». Au fil de l'avancée, on débloquera des circuits, des voitures (parmi 25 de toutes les époques) et même de l'équipement tel que des nouveaux gants ou casques. Ces derniers ne sont d'ailleurs pas là que pour l'apparat, mais influent directement sur certains paramètres en augmentant, par exemple, votre jauge d'intimidation. Mais là encore le jeu se trahit tout seul car plus on monte de niveau, moins on subit de dégâts et moins les concurrents réussissent à nous brouiller la vue en restant collés assez longtemps dans l'aspiration



Un peu de technique

La bonne nouvelle, c'est que le jeu tourne réellement bien sur la config mini annoncée par l'éditeur. Évidemment, il faudra se contenter d'un misérable 640x480 mais quoi qu'il arrive, ça reste totalement fluide.

(l'effet est d'ailleurs saisissant). Aussi pourra-t-on faire de plus en plus de hors-piste en progressant, puisque les dommages encaissés seront alors moins importants. Et quand on sait que couper les chicanes en début de course permet de prendre les devants pour ne plus jamais revoir les adversaires... on n'hésite pas bien longtemps avant de se lancer dans l'aventure. Ceux qui joueront totalement le jeu auront en revanche le plaisir de constater que l'I.A. tient réellement compte de leur présence. Il suffit par exemple de fermer la porte pour voir son adversaire sauter sur sa pédale de frein et déboîter pour passer de l'autre côté. Enfin ça, c'est quand on ne le largue pas. Même s'il a quelques atouts sympas, SCAR est une déception qui aurait pu être évitée avec une difficulté un peu plus élevée, des graphismes plus dignes de nos machines et un vrai mode carrière au lieu de ce sous-mode estampillé « RPG ».
Je suis frustré.

Yavin





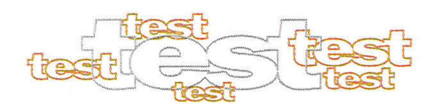
Non je ne me drogue pas, c'est l'effet « intimidation » quand un furieux vous colle depuis trop longtemps.

En Deux Mots

SCAR avait tout pour plaire et la déception est à la hauteur des espoirs placés en lui. Trop facile, trop larguée techniquement et trop peu complète, la dernière production de l'illustre studio Milestone reste un petit jeu de bagnoles sympathique même si on attendait quelque chose de plus consistant.

- \+ Pilotage arcade/simulation sympathique
- \+ La variété des tracés
- \+ Tourne sur une toute petite config
- – Beaucoup trop facile
- – C'est vraiment pas beau
- – Où est le côté RPG ?

Note	
Technique	5
Artistique	5
Intérêt	6





Les cigües et les damnés ne sont pas les derniers en matière de prise de balle musclée.

Chaos League
Mort Subite

STRATÉGIE (ANTI)SPORTIVE

Sorti en juin 2004, Chaos League en a attiré, du peuple. Un succès qui tient en partie à son concept, assimilable au jeu de plateau BloodBowl : deux équipes de neuf joueurs s'affrontent avec dans l'idée de mener un ballon ovale dans l'en-but adverse, tout en se mettant de méchantes beignes. Un peu comme au football américain en fait. Sauf qu'au Superbowl, les orcs et morts-vivants ne sont pas admis, et l'arbitre n'oublie pas une trépanation collective après avoir empoché un pot-de-vin. Dans Chaos League, si. Tout ceci a pris forme à travers un jeu de stratégie défoulant et immoral mais un peu balèze à prendre en main. L'interface de Mort Subite améliore sensiblement celle du Chaos League original, demeure moins envahissante, mais on reste loin d'un titre capable de capter le grand public dès la première partie, tant on patauge au début. En dépit d'une infime amélioration, le mode tour par tour souffre toujours d'un côté imprévisible. Du coup on lui préférera le temps réel, bien plus vivant malgré la nécessité de connaître ses raccourcis clavier tel un joueur de Warcraft III accompli.

« LE JOUEUR N°8 PREND UN PEU DE RECUL PENDANT QUE SES CAMARADES LE PROTÈGENT. LE N°9 SEMBLE DÉMARQUÉ AU LOIN. N°8 LUI PASSE LE BALLON AVEC SUCCÈS ! FICHTRE, NON. N°9 NE PEUT LE RÉCEPTIONNER : SES BRAS ONT ÉTÉ DÉVORÉS. »







CONFIG MINIMUM CPU 700 MHz, 128 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo
ÉDITEUR Focus Home Interactive
DÉVELOPPEUR Cyanide Studios/France
TEXTE ET VOIX en français

M'en fous de la balle

Parmi les ajouts de taille sur le terrain, on note une intelligence artificielle affinée, avec des joueurs moins potiches, plus volontaires. Le fait de leur attribuer des comportements n'y est pas étranger. Réjouissez-vous, les clubs de supporters viendront parfois vous prêter main-forte à l'aide de sorts ultimes et, surtout, ce fichu arbitre peut être avoiné comme les autres. D'ailleurs, ça soulage quand il refuse d'être soudoyé. Autre fourberie, vous pourrez coller une prime sur la tête d'un joueur qui vous rapportera un paquet s'il finit au tapis. Au rang des nouveautés, on dénombre des nouveaux héros, des sorts à gogo, trois stades et trois races se greffant aux neuf existantes : les gnomes, rois de la technologie, les ciguës, de fourbes poissons et les damnés, qui s'embrasent pour un rien. Trois nouvelles façons de réduire l'adversaire en bouillie avant de lui coller un touchdown sous les commentaires parfois lourdingues des Thierry et Jean-Mimi locaux. Reste qu'en définitive, on aurait préféré une vraie suite améliorant l'ensemble, plutôt qu'un stand-alone aux allures de sortie subite.

Plume



L'interface un peu plus clean permet de mieux apprécier les rencontres.

Un peu de technique

L'ensemble tourne aussi bien qu'un manège de bal populaire sur un PC bas de gamme qui atteint son premier giga. Cela suffit largement pour profiter de cette production qui, de toute façon, ne tire pas parti des dernières technologies sur le plan visuel.

En Deux Mots

Chaos League : Mort Subite relève un peu le niveau du titre original. Quelques points améliorés, du contenu en plus, mais la même tendance à rebuter les moins hardis. En revanche, quand on accroche bien...

+ Concept amélioré
+ Plein de bonnes idées
- Toujours aussi complexe
- Ça fait un peu patch

5 TECHNIQUE
6 ARTISTIQUE



INTÉRÊT



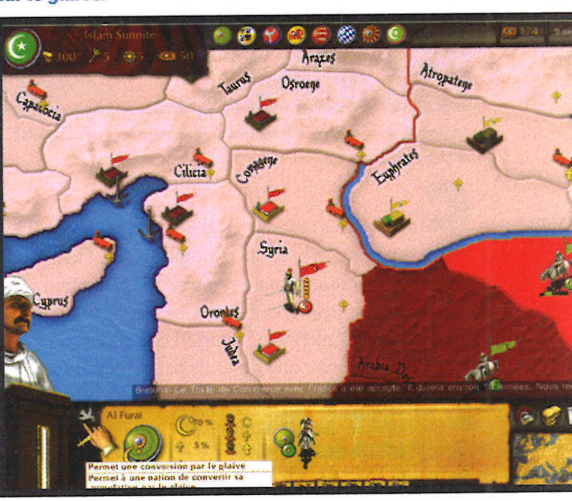
Coïncidence : chez les gnomes, la Love Machine ressemble en tout point à Maoh.



Identifier visuellement les pays amis et ennemis demande une bonne mémoire et une grande expérience.

Imaginez un peu : un wargame simulant jour après jour sept siècles de chaos européen, de l'an 350 à 1066. Sur un plateau de jeu allant de l'Irlande à l'Arabie, des dizaines de peuples s'affrontent pour le contrôle de 250 provinces. Tout commence avec l'arrivée massive d'envahisseurs hirsutes aux marches orientales de l'Empire Romain et le lent grignotage de ses frontières. Au début ils ont la vie facile, les chefs des sauvages : contrôler une horde de demeurés ne présente pas de difficultés particulières, il suffit de tout piller puis de migrer un peu plus loin. Mais face à ces brutes, des royaumes de barbares nouvellement sédentarisés s'organisent, pendant que derrière eux les vagues d'asiatiques continuent de déferler. Pris entre le marteau et l'enclume, ces peuples doivent se tailler un territoire, y développer une administration et transformer leur mode de vie, ou être écrasés : y'aura pas de place pour tout le monde. Avec du temps, les états survivants réussiront peut-être à agglutiner un nouvel empire, mais sous la menace constante d'envahisseurs étrangers et de forces centrifuges de plus en plus irrésistibles.

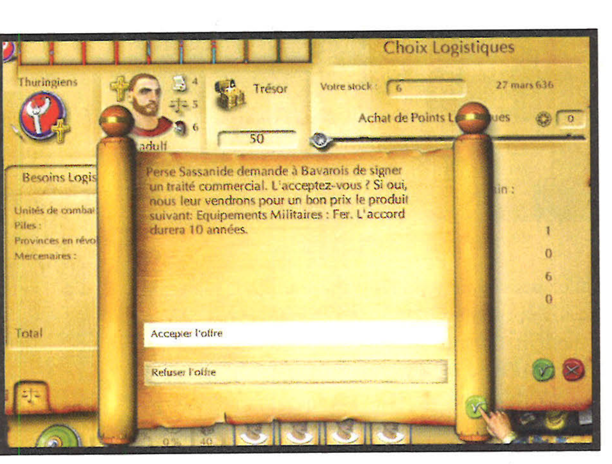
Détail politiquement incorrect : les différentes sectes du jeu peuvent convertir les populations par le glaive.



SUITE AVORTÉE DE PAX ROMANA, TRÈS CONTRARIÉE DANS SON DÉVELOPPEMENT, « LES GRANDES INVASIONS » S'ATTAQUE À 700 ANS DE BOULEVERSEMENTS HISTORIQUES. UN PROJET DÉMESURÉMENT AMBITIEUX, AVEC DES MOYENS DÉRISOIRES.

Les Grandes Invasions

FUYEZ !



Plus fort que la CECA : dès l'an 636, la Bavière exporte son fer en Perse.

Blastez du Carolingien !

Voilà pour l'idée générale. Ne comptez pas sur moi pour entrer dans les détails de la simulation militaire, diplomatique, économique et religieuse : j'aimerais bien, c'est plein de bonnes idées, mais je n'ai vraiment pas la place. N'espérez pas non plus comprendre comment ça marche : ce jeu est aussi laid que complexe. Et boudiou, qu'est-ce qu'il est laid. Même après lecture du manuel, qui doit faire dans les soixante pages d'explications techniques denses, j'ai une vague idée du fonctionnement théorique mais je nage complètement sur la pratique. Il faut dire que la microgestion simultanée de dix nations éparpillées aux quatre coins du continent n'est pas à la portée du premier venu, surtout quand l'interface a décidé de vous en empêcher. En fait ce jeu doit être le plus lourdingue et hermétique que j'aie vu de ma vie : Europa Universalis est une merveille d'ergonomie en comparaison. Après des heures à essayer de jouer, à cliquer sans fin sur des boutons minuscules, à faire inutilement des kilomètres à la souris, tout ce que j'y ai gagné c'est une tendinite.

Atomic

Un peu de technique

Ne vous fiez pas à ses graphismes misérables : le jeu tourne en temps continu, pas en tour par tour, donc il demande pas mal de puissance pour enchaîner les mois à une vitesse correcte.


TOUT PUBLIC


4
INTERNET


4
LOCAL
IP/IPX

CONFIG MINIMUM CPU 800 MHz, 512 Mo de RAM, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Nobilis
DÉVELOPPEUR Philippe Thibaut/France
TEXTE ET VOIX en français

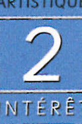
En Deux Mots

Les Grandes Invasions n'est pas seulement très compliqué, il est surtout totalement illisible. Quelles que soient les qualités sur le papier de son game design, il reste à en faire un jeu vidéo.

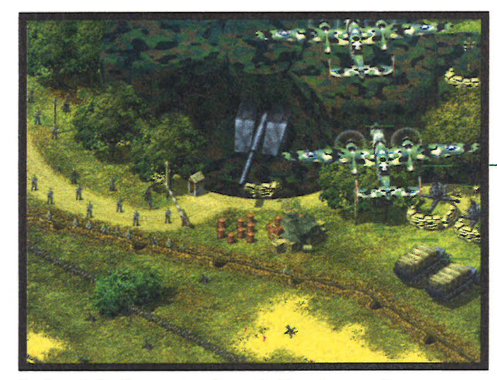
+ Thème historique ambitieux
– Ergonomie cauchemardesque

2 TECHNIQUE

1 ARTISTIQUE


2 INTÉRÊT





Le level designer a eu la main lourde avec les canons d'Omaha Beach.

Frontal Attack 2

DÉLAYAGE

Config minimum CPU 366 MHz, 64 Mo de RAM, Carte vidéo 8 Mo **Éditeur** WalkOn media publishing **Développeur** INtex Publishing/Allemagne **Texte et voix** en anglais dans la version testée

BONNE IDÉE ÇA : REBAPTISER TOTAL CHALLENGE EN FRONTAL ATTACK, HISTOIRE DE VOUS VENDRE LE MÊME ADD-ON DEUX FOIS.

Ce mois-ci, comme tous les mois, les fans de Blitzkrieg vont être servis : Frontal Attack 2 leur propose deux douzaines de nouvelles missions, très librement inspirées d'anecdotes historiques plus ou moins célèbres. Aucun fil conducteur dans tout ça, on ne joue que des combats indépendants : de la défense allemande des plages du Jour J à la reconquête de Stalingrad par l'Armée Rouge, en passant par le siège de Tobrouk des Italiens ou la poussée vers Monte Cassino des Britanniques. Plus intéressant, de nombreux scénarios cherchent à montrer des situations originales. Ce n'est pas certainement pas du luxe pour un jeu vieux de deux ans, au moteur décliné à toutes les sauces, dont les innombrables clones et extensions à tous les théâtres d'opérations imaginables ont noyé les amateurs sous des centaines de batailles. Heureusement, l'absence de campagne stratégique est en partie compensée par la variété e t l'inventivité de certaines missions. On notera par exemple les efforts des Allemands en Serbie pour ravitailler une colonne en panne sèche, harcelée par les partisans communistes et devant fuir au plus vite pour échapper au rouleau compresseur soviétique. Malheureusement certains scénarios semblent ne pas fonctionner pour cause de bug, par exemple le raid nocturne de Saint-Nazaire. D'autres sont justes idiots, comme celui où un espion nazi snipe des gardes à tout va dans le port d'Anvers et s'efforce de guider par radio des bombardements de missiles V2. Au bout du compte, si vous n'êtes pas déjà totalement dégoûté de Blitzkrieg et si vous avez encore le jeu d'origine sous la main pour faire tourner cette extension, alors à moins d'un euro la mission vous pouvez vous laisser tenter.

Atomic

+ Missions assez originales
− Encore du Blitzkrieg

Technique	Artistique	Intérêt
4	5	5



A 380

MAQUETTISME

DANS QUELQUES ANNÉES, ON IRA PEUT-ÊTRE À L'E3 EN UTILISANT CET ENGIN. POURQUOI NE PAS L'ESSAYER TOUT DE SUITE ?

Config minimum CPU 450 MHz, 64 Mo de RAM, Carte vidéo 8 Mo **Éditeur** Wilco Publishing **Développeur** Wilco Publishing/Belgique **Texte** en français



Admirez la finesse des détails !



+ Modélisation 3D satisfaisante
− Simulation très approximative



Technique	Artistique	Intérêt
6	6	6

Il est vraiment très gros, cet A380. Bon, c'est pas vraiment l'avion le plus grand du monde, cet honneur revient à l'Antonov 225 (un cargo géant conçu pour trimballer l'éphémère navette soviétique Buran sur son dos). N'empêche qu'il est énorme, avec 35 % de places de plus que l'ancien champion, le Boeing 747/400. Voire même 100 % de plus si c'est Easyjet qui arrange les fauteuils, en sciant les jambes des passagers pour gagner de la place. Et alors pour récupérer sa valise et passer la douane à l'arrivée, j'imagine même pas le bonheur. Mais ça c'est les problèmes du bétail, le commandant de bord il s'en fout et cette extension pour Flight Simulator 2004 vous propose de piloter le monstre, pas de mal dormir dans son estomac. Bon, ne nous leurrons pas, l'A380 n'en étant encore qu'au stade du prototype, son comportement en vol dans le jeu relève de la spéculation pure et simple. Non, vous n'allez pas vraiment pouvoir apprendre à le piloter. Mais l'important c'est qu'on s'y croirait, et pour ça la modélisation de l'appareil est suffisamment bien faite pour être convaincante. Bonne idée, il est possible de déambuler dans la cabine des passagers : son bar, ses fauteuils Business, le clapier de la classe Eco… Malheureusement, les déplacements sont très lents et peu pratiques. Petit bonus, les moments importants du vol sont ponctués par les annonces des hôtesses : « Attention au départ », « Attachez vos ceintures », « Le bar est ouvert ». Il n'y a hélas pas de « Préparez-vous à l'amerrissage », pourtant j'en aurais souvent besoin. Au final, cette extension est un peu légère sur le plan simulation, mais elle devrait satisfaire les impatients qui veulent jouer tout de suite avec un très gros avion.

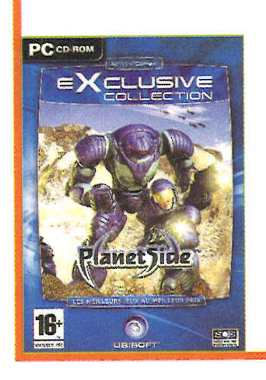
Atomic

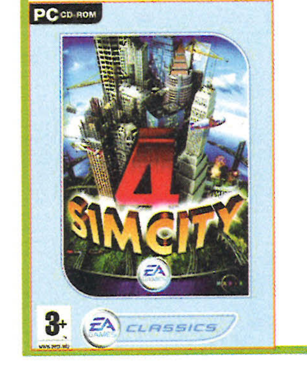
AVIS AUX JOUEURS N'AYANT PAS DE FORTUNE PERSONNELLE

Planetside

Genre : Shoot Massivement Multijoueur
Infos : Environ 15 euros — CPU 1 GHz + 256 Mo de Ram + Carte vidéo 3D 64 Mo — Exclusive Collection d'Ubisoft
Note : 8/10 dans Joystick N°150

Attention, c'est probablement votre dernière chance d'essayer Planetside, le premier FPS massivement multijoueur. Bien qu'aucun bruit de couloir n'évoque une fin prochaine, le lent exode des abonnés devrait le condamner à une disparition discrète dans moins d'un an. Pourtant le concept est excellent et participer à un affrontement regroupant plusieurs centaines de joueurs est une expérience transcendante. De plus, l'emploi des véhicules et des différentes classes spécialisées lui donne une profondeur stratégique appréciable. Attention cependant, outre le prix du jeu un abonnement mensuel de 12 euros environ est à prévoir.





Sim City 4

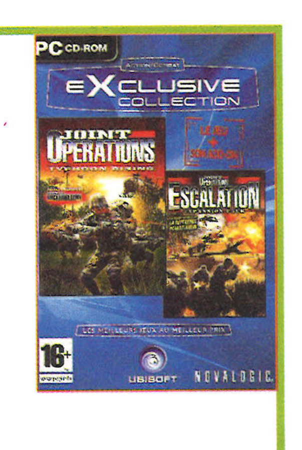
Genre : Gestion urbaine
Infos : Environ 15 euros — CPU 500 MHz + 128 Mo de Ram + Carte 3D 16 Mo — Collection Classics d'Electronic Arts
Note : 8/10 dans Joystick N°144

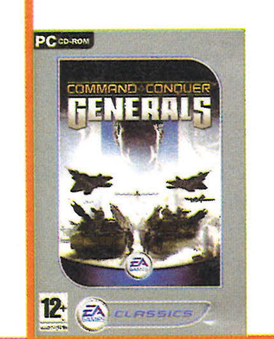
À sa sortie, Sim City 4 nécessitait une machine sérieuse pour tourner dans des conditions acceptables. Bonne nouvelle, votre PC est aujourd'hui très certainement à niveau pour vous éclater avec ce simulateur de ville. En tant que maire, vous choisissez quel type de zones se construisent et gérez les problèmes qui en découlent après : insécurité, pollution, incendies, catastrophes naturelles, j'en passe et des meilleurs. Un jeu sans concurrent direct, mais qui serait probablement le meilleur dans le cas contraire. Si vous croisez en occasion son extension, Rush Hour, qui développe la gestion de la circulation, vous serez certainement un joueur comblé.

Joint Operations + Escalation

Genre : Étripage entre amis
Infos : Environ 20 euros — CPU 400 MHz + 128 Mo de Ram + Carte 3D 16 Mo — Exclusive Collection d'Ubisoft
Note : Joint Ops : 7/10 (N°162) — Escalation : 7/10 (N°167)

Plutôt anecdotique, la série Joint Operations a connu un nouvel essor grâce à Typhoon Rising qui a porté le concept du FPS massivement multijoueur un cran plus loin. Plus fourni, plus sérieux, plus complet que Battlefield, JOTR vous fait participer à des combats impliquant des dizaines de participants. Véhicules, balistique, modes de jeu, tout concourt à faire de ce titre la référence actuelle du genre (bien que Battlefield 2 risque de changer la donne). Vendu avec son add-on Escalation, qui rajoute une pléthore de nouveaux véhicules et de cartes, le jeu de Novalogic pourrait bien vous occuper tout l'été si vous recherchez un titre multijoueur fun et rapide.





Command & Conquer : Generals

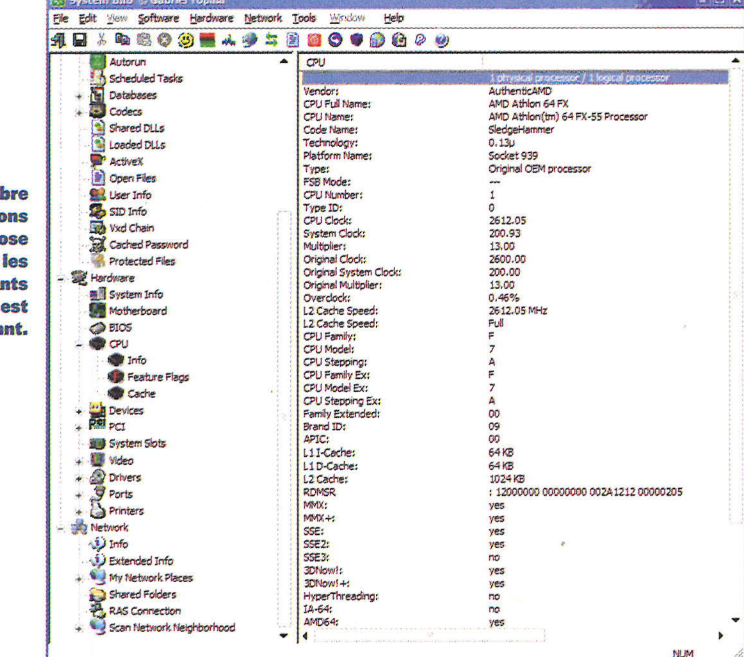
Genre : STR
Infos : Environ 15 euros — CPU 2 GHz + 128 Mo de Ram — Collection Classics d'Electronic Arts
Note : 8/10 dans Joystick N°145

Westwood, le développeur de Command & Conquer Generals fait partie des studios qui ont défini ce qui aujourd'hui encore se pose comme les standards du jeu de stratégie en temps réel. Ainsi, lorsqu'ils ont décidé de donner une suite à leur vénérable série, ils savaient où ils mettaient les pieds. Le résultat est convaincant et si C&C : G n'est pas parfait, il assure pourtant aux fans de stratégie de nombreuses heures de fun grâce à ses trois factions originales. Attention cependant, en février 2003 il exigeait un confortable 2 GHz que certains n'ont peut-être pas encore aujourd'hui.

Des Utilitaires à la Mode

PAR C_WIZ

Ce mois-ci les utilitaires sentent bon le sable chaud... et la pomme. Coïncidence ou pas, les logiciels d'Apple s'invitent un peu partout sur nos PC en jouant la carte de l'interopérabilité. Déjà qu'ils viennent nous piquer nos processeurs, je le dis ici haut et fort : il y a des limites à ne pas dépasser ! Méfions-nous car bientôt, c'est avoir un PC qui sera acte de rébellion...

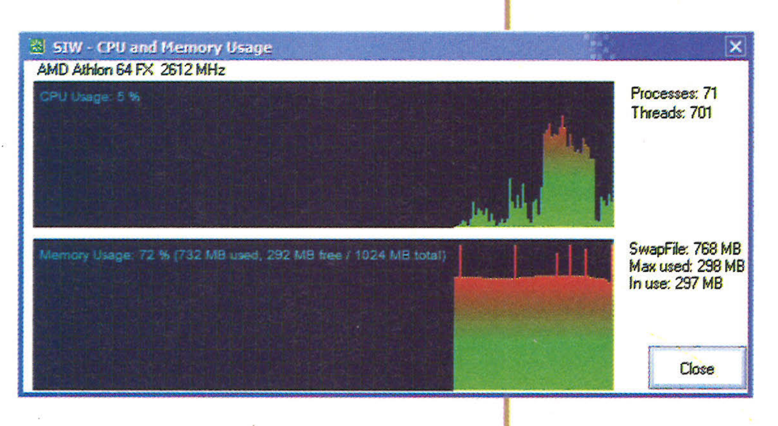


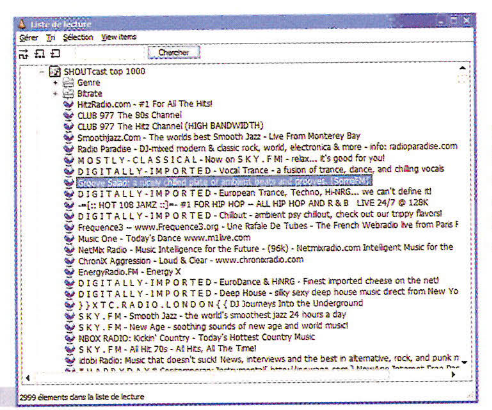
Le nombre d'informations que SIW propose sur tous les composants du système est impressionnant.

SIW

- **VERSION : 1.50**
- **ÉDITEUR : Gabriel Topala**
- **LICENCE : Freeware**
- **URL : http://www3.sympatico.ca/gtopala/about_siw.html**

Quand on commence à s'intéresser à l'informatique, on se retrouve vite catégorisé par les gens qui nous entourent. C'est assez surprenant, mais pour beaucoup le simple fait que l'on passe du temps devant un jeu fait de nous des spécialistes de la réparation de PC. Entre les machines empêtrées de spywares et celles dont les pilotes n'ont même pas été installés, il y a parfois des choses douloureuses auxquelles on aimerait ne pas devoir s'atteler. Alors si malheureusement vous faites partie des gens trop gentils qui se déplacent pour aller réparer la machine de Tatie Jeannine qui « ne veut plus s'éteindre », voici un petit utilitaire qui vous permettra de savoir où vous mettez les pieds. SIW a pour but de regrouper au sein d'une seule interface toutes les informations disponibles sur votre système. Du chip son intégré à la carte mère au fabricant du BIOS, on se retrouve devant une mine d'informations formidable sur la totalité du matériel présent. Encore plus fort, on retrouve une base de données très complète de la configuration logicielle avec les programmes qui démarrent avec le système, les codecs installés ou les services en cours d'exécution. Il regroupe également des informations en temps réel sur votre machine comme les processus lancés (c'est très classique), mais surtout les connexions réseau en cours ou encore des informations sur la charge processeur. Un outil indispensable à placer sur votre clef USB de sauvetage, à côté d'autres utilitaires aussi essentiels comme ProcessExplorer ou HijackThis.



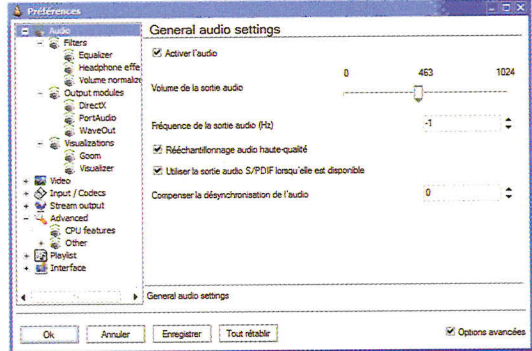


Les nouvelles playlists incluent automatiquement les sources externes détectées : ici, une liste de radio sous Shoutcast.

VLC

- **VERSION : 0.8.2**
- **ÉDITEUR : VideoLan**
- **LICENCE : Freeware**
- **URL : www.videolan.org**

Les nouvelles versions de l'excellent lecteur multimédia VLC sont tellement rares qu'à chaque fois, c'est un mini-événement. Il faut dire que cette version 0.8.2 ne déroge pas à la règle et malgré un incrément léger (+0.0.1), le flot de nouveautés est conséquent : ça déborde de partout. Côté réseau c'est quasi magique avec la gestion de SSL pour les serveurs cryptés, mais surtout de Samba, le protocole de partage réseau de Windows. Plus fort encore, cette version ajoute la détection automatique d'un certain nombre de services de partage très à la mode en ce moment comme Shoutcast ou même DAAP, pour gérer automatiquement les partages sous iTunes. Vous n'avez même pas idée du bonheur que ça me procure. Côté formats de fichiers, là encore il y a de la nouveauté avec les formats Dirac, PNG et du format audio sans perte d'Apple. Pas mal de correctifs et de modifications ont fait leur apparition, on appréciera les nouvelles playlists, beaucoup plus conviviales et qui utilisent un système d'arborescence, le tout saupoudré d'une grosse couche de XML. Les préférences ont également été réorganisées de manière un peu moins bordélique qu'avant. C'était grandement nécessaire tant on n'y retrouvait rien. Ce n'est pas encore parfait mais les progrès sont là. On appréciera enfin la possibilité d'effectuer des captures d'écran des vidéos directement à partir du logiciel. De version en version, VLC arrive à se faire de plus en plus indispensable en explorant toutes les possibilités de lecture et de mise en réseau des fichiers multimédia. Un petit bijou de l'open source comme on en croise rarement.



Des options hiérarchisées, avec de petites icônes pour faire joli. Ça tape.

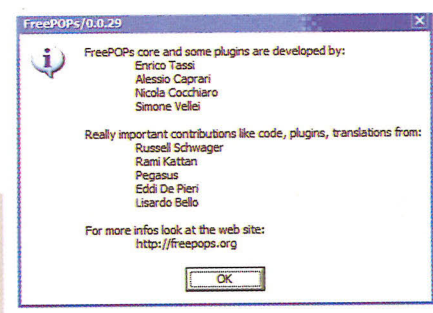
Free Download Manager

- **VERSION : 1.0**
- **ÉDITEUR : Panopsys**
- **LICENCE : Freeware**
- **URL : www.panopsys.com/throttlewatch.htm**

Nombreux sont ceux qui cherchent une alternative totalement gratuite à FlashGet. Après le très intéressant WinBITS, voici un gestionnaire de téléchargement gratuit et axé sur la rapidité. On peut récupérer les fichiers en plusieurs fois et en utilisant de multiples threads. L'interface est claire, simple à utiliser et il s'intègre au mieux avec Firefox. Du tout bon.

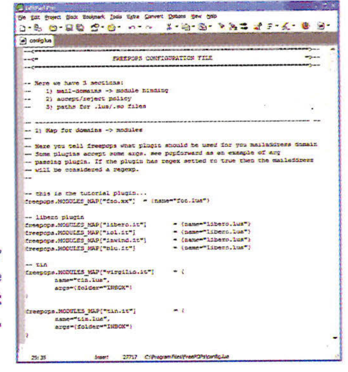
FreePop

- **VERSION : 0.0.29**
- **ÉDITEUR : FastStone Soft**
- **LICENCE : Freeware**
- **URL : www.freepops.org/fr/**

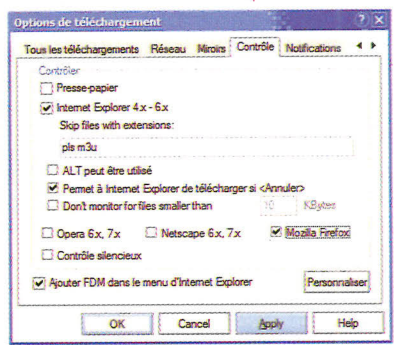


L'interface de FreePop se résume à ça...

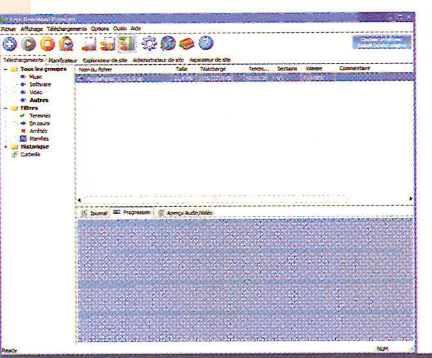
Les raisons pour lesquelles on s'intéresse à un logiciel peuvent être diverses. Dans le cas de VSO Inspector, c'était pour vérifier les formats exacts supportés par mon graveur car j'avais la flemme de rechercher la fiche du constructeur. Pour FreePop c'est encore pire, c'est un des langages qu'il utilise qui m'a attiré : LUA. Trois lettres qui ont hanté mon esprit car pour tout vous dire, j'avais déjà rencontré ce langage dans... World of Warcraft. C'est en effet le langage de script qui sert à réaliser des interfaces de type Cosmos et autres modifications. Mais revenons-en à FreePop : derrière ce nom se cache un petit service pour Windows qui sert de passerelle entre le monde des messageries par le Web (Hotmail et compagnie) et celui des vrais clients conviviaux. Loin de moi l'idée de dire du mal de l'interface de Google Mail qui est plutôt bien ficelée, mais rien ne remplace la rapidité d'un véritable client. Pour tous ceux qui dépendent de ce genre de messageries, FreePop offre une solution : de manière transparente, il va récupérer vos mails via le web et les stocker dans un serveur local au format Pop3. Vous pourrez ainsi les récupérer dans un client comme Outlook 2003 ou Thunderbird. Il est également compatible avec Outlook Express mais ce n'est pas une raison pour l'utiliser. LUA permet de multiplier les sites supportés et vous trouverez une multitude de plugins sur le site officiel pour étendre ses capacités. Un logiciel pratique et bien pensé qui rend l'utilisation des services Webmail un peu plus supportable... et en prime vous éviterez la pub !



Eh oui, il faudra passer par des fichiers de configuration pour faire marcher FreePop. Le jeu en vaut cependant la chandelle.



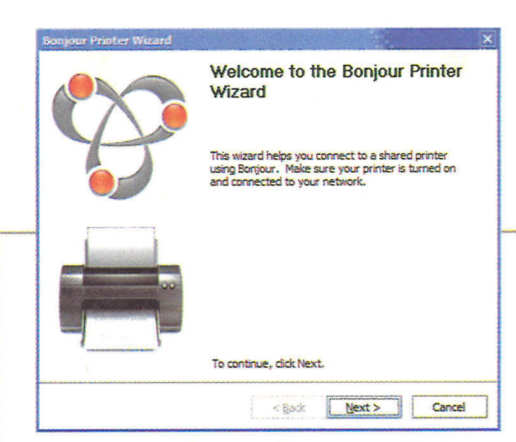
Free Download Manager est intégralement traduit en français.



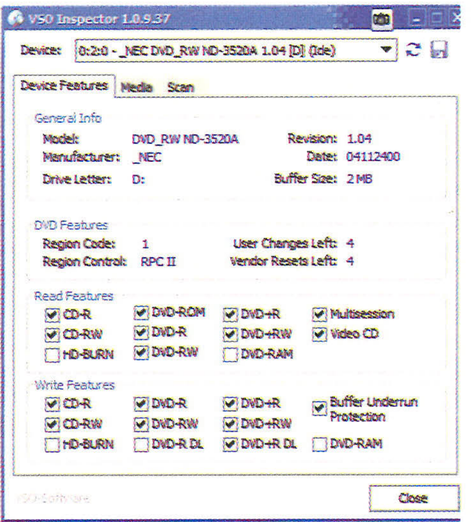
FDM s'intègre à tous les navigateurs courants, Firefox inclus.

Des Utilitaires à la Mode

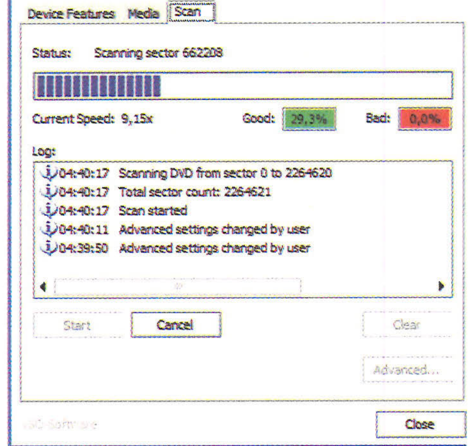
PAR C_WIZ



Non, vous ne me ferez pas dire que cet assistant a un petit goût de chicorée...



Fantastique, je viens de m'apercevoir que mon graveur de DVD est zoné !



La vérification de la surface des disques se fait très rapidement. On peut même commencer le scan par la fin, la partie généralement la plus usée des disques.

VSO Inspector

- VERSION : 2.06
- ÉDITEUR : VSO Software
- LICENCE : Freeware
- URL : www.vso-software.fr/inspector.htm

Développé par des petits Français, VSO Inspector est un peu la trousse à outils de votre graveur de CD/DVD. Il permet de déterminer en un clin d'œil les caractéristiques complètes de votre graveur comme les formats qu'il supporte, un éventuel zonage ou encore la version du firmware. C'est toujours très pratique, surtout quand on ne se rappelle plus trop ce que l'on a acheté. Ne riez pas, ça pourrait vous arriver aussi un jour. Bien entendu il ne s'arrête pas là, c'est surtout pour sa capacité à analyser les médias qu'il se détache du lot. On pourra ainsi vérifier la capacité maximale d'un disque vierge, son manufacturier et les vitesses auxquelles vous pourrez le graver. S'ajoute par-dessus une analyse de la surface du disque : l'idée est simple, elle permet de vérifier le bon état des médias que vous avez gravés il y a quelque temps de cela, pour s'assurer que vos données ne sont pas perdues dans la 4ème dimension. Un outil bien pratique que l'on se gardera sous le coude.

Bonjour

- VERSION : 1.0
- ÉDITEUR : Apple
- LICENCE : Freeware
- URL : www.apple.com/macosx/features/bonjour/

Le nom de certains logiciels prête parfois à sourire. Assez souvent, on se moque des consonances pas très heureuses. Notez que ce n'est pas uniquement lié au monde du logiciel : Intel a encore devant lui quelques années de moqueries pour son Pentium D. Mais parfois c'est l'utilisation de termes francophones qui prête à sourire. Apple avait récupéré une technologie de configuration réseau baptisée « Rendez Vous » que l'on compare souvent au Plug'n Play des périphériques réseau. En pratique, chaque périphérique va « publier» des informations sur les serveurs qu'elle propose. La technologie est notamment utilisée par la plupart des marques d'imprimantes sans fil. Suite à un petit conflit de marques, les pommes ont dû renommer leur logiciel et l'on parle maintenant de « Apple bonjour », un nom ridicule qui fait plus penser à l'intitulé d'un répondeur téléphonique qu'à une technologie réseau. Bonjour a l'avantage d'être compatible avec un grand nombre de périphériques réseau, évitant l'installation d'un tas de drivers parfois assez horribles, les concepteurs d'imprimantes rivalisant souvent en nullité avec les suites logicielles fournies pour les appareils photo numériques. Remarquez, parfois ce sont les mêmes...

Top Utilitaires de la rédac

• Lecteurs vidéo :
BSPlayer 1.22
Media Player Classic 6.4.8.4
VLC 0.8.2
• Lecteurs audio :
iTunes 4.9
Winamp 5.09
Foobar 2000 0.8.3
Deliplayer 2.03b
• Mailreaders :
Outlook 2003
Mozilla Thunderbird 1.0.2
• NewsReader :
Pan 0.14.2.91
Newsleecher 2.3b6
Xnews 6.12
• Pagers Internet :
Trillian Pro 3.1
Miranda 0.4
MSN 7
• Anti lourds :
Spamihilator 1.0 beta
POPFile 0.22.2
AdAware 1.06
HijackThis 1.99.1
• Downloaders :
FDM 1.8
FlashGet 1.65
WinBITS 0.8.2
• Customisation :
Desktop Sidebar 1.05.90
StyleXP 3.04
Y'Z Dock 0.8.3
MobyDock DX 0.87b
• Clients FTP :
FlashFXP 3.2
FileZilla 2.2.14
SmartFTP 1.1.985
• Browsers Web :
Mozilla Firefox 1.0.4
Netcaptor 7.5.
• Browsers d'images :
ACDsee 7.0.102
Xnview 1.74
FastStone 2.1
• Tweakers :
X-Setup Pro 7.0
Startup Control Panel 2.8
Customizer XP 1.8.5



par Caféine

Logitech MX518

Rien n'arrête plus Logitech dans sa quête de la souris ultime pour joueur. Je ne peux pas encore vous parler des prototypes que le constructeur suisse dévoilait lors de l'E3 (appartenant tous à une nouvelle gamme baptisée G-Series), mais la MX518 est enfin arrivée à la rédaction. Je dis « enfin » parce que deux cartons de ce type de mulots se sont mystérieusement volatilisés chez le transporteur censé livrer les échantillons à la société qui se charge de la communication de Logitech en France… Comme quoi, les paquets qui disparaissent, ça arrive à tout le monde. Bref, tout ça pour dire que nous avons un peu de retard sur ce produit… Ne pas en parler serait pourtant criminel : c'est le meilleur outil à fragger



Impossible de ne pas trouver les paramètres qui vous conviennent avec ce driver !

que vous puissiez acheter ces jours-ci. Légère, précise (vive le capteur laser), à la prise en main redoutable, elle a tout pour plaire. À condition de ne pas déjà être un accro de la MX1000 ! Car la MX518 taille dans le gras : il ne reste que les 2 boutons classiques, la roulette cliquable (évidemment) et deux boutons back/forward. Exit donc les boutons de navigation avancée des autres produits haut de gamme de la marque. Dommage, certains sont bien pratiques dans les jeux une fois assignés à des touches du clavier. À la place, on trouve sur le dessus de la bestiole deux boutons estampillés respectivement des signes « + » et « - ». Leur but est simple : faire varier le nombre de dpi de votre engin de guerre. Avec 1600 points par pouce, pouvoir agir sur la précision à la volée de cette manière est appréciable. Ce qui l'est moins, c'est que le driver de Logitech est considéré comme un hack par tous les jeux qui utilisent Gameguard pour contrer les boulets. Du coup, si vous lancez par exemple Lineage II sans quitter le driver Logitech, un joli message vous expliquera que vous tentez de tricher et il sera impossible d'accéder au jeu. Ça fait toujours plaisir…
Je ne sais pas si c'est Gameguard qui fait du zèle ou le driver de Logitech qui est un peu violent, mais le problème est là et j'espère que ça sera rapidement corrigé. Dommage car ces nouveaux drivers SetPoint sont bien meilleurs que les horribles MouseWare, que l'on ne regrette pas. Au pire, passez-vous des drivers : de base cette souris bascule entre les modes 400/800 et 1600 dpi quand on utilise les boutons dédiés. Même sous Linux ou Mac.

Fabricant : Logitech
Site Web : **www.logitech.fr**
Prix : Environ 50 euros TTC

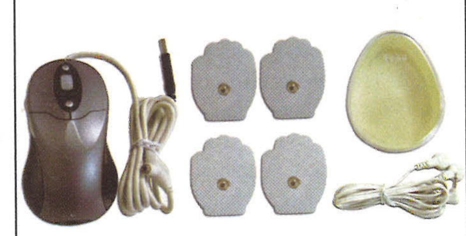


Altec Lansing AHS602

Après les enceintes, Altec Lansing s'attaque en force au marché des casques audio pour joueurs. Ce modèle est équipé d'un micro avec réducteur de bruit et offre une qualité sonore tout à fait correcte pour ce niveau de prix, bien que trop axée sur les basses à mon goût.
Il se branche directement sur la sortie son et l'entrée micro de votre carte audio avec deux mini-jacks classiques. La télécommande filaire est malheureusement assez pénible à prendre en main. Elle permet d'ajuster le volume, le niveau du micro et d'activer et régler le SRS. Ces trois lettres désignent une technique de spatialisation du son.
À désactiver d'urgence pour la musique (beurk !) et à réserver aux fans pour le jeu. Cette fonction nécessite de mettre dans la télécommande une pile AAA (non livrée) et franchement, je n'en vois tout simplement pas l'intérêt. D'un point de vue confort, ce modèle aurait mérité des écouteurs plus grands (pas mal de monde le trouve inconfortable à cause de ça) et un réglage plus ample pour vraiment s'adapter à toutes les tailles de tête. Ça reste un des produits les plus complets et efficaces du genre, parfait par exemple pour un Battlefield 2 qui gère la voix directement dans le jeu.

Fabricant : Altec Lansing
Site Web : **www.comtrade.fr**
Prix : Environ 60 euros TTC

Fitness Center USB



En provenance directe du Japon, le gadget débile du mois, repéré par un ami webmaster de l'excellent site akihabaranews.com. Et cékoidonc ? Un kit de musculation à base d'électrodes. Et cette fois, le tout est alimenté par le port USB de votre PC et contrôlé par une souris avec des boutons dédiés. Non, ça ne sert à rien, ces gens sont fous, c'est ça qui est drôle. Une idée bien débile si vous vous trouvez trop surpuissant aux FPS serait de vous coller quelques électrodes sur le bras pendant quelques rounds. On verra si vous arrivez encore à viser...

Fabricant : Des fous
Site Web : **www.thanko.jp/kinniku_mouse.html**
Prix : Environ 60 euros TTC



Nokia 770 Internet Tablet

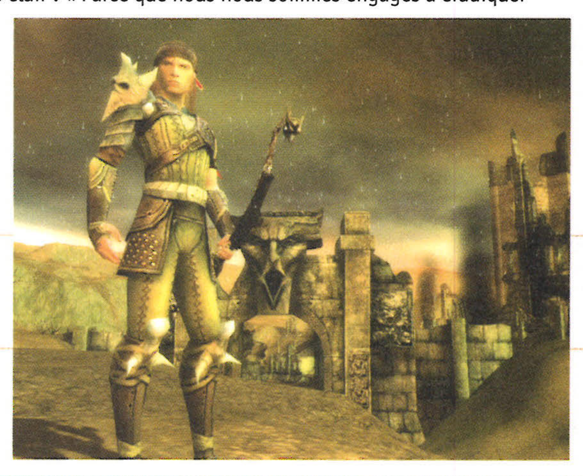
Prévu pour le troisième trimestre 2005, ce produit Nokia risque de tenter un paquet de geeks. C'est une tablette Internet, basée sur un système d'exploitation dérivé de Linux. Le but ? Visiter des sites utiles sans bouger de son lieu d'activité (programme TV dans le salon, recettes dans la cuisine, blogs BD aux WC...). Un concept novateur qui ne s'arrête pas là. Ce produit gère aussi les mails, les radios en streaming, les PDF, etc. L'écran (tactile) fera 800x480 pixels en 65 536 couleurs, ce qui devrait offrir un confort visuel suffisant. Quant à la connectivité, Bluetooth et WiFi sont présents. Il faudra utiliser un clavier virtuel pour répondre à vos mails et rentrer des données sur vos sites préférés. Avec un poids de 230 grammes, une taille de guêpe (141 mm X 79 mm pour 19 mm d'épaisseur) et une autonomie de trois heures d'utilisation (le seul vrai point faible du produit), difficile de ne pas se trimballer partout avec. Reste à savoir si le hardware va suivre : le processeur TI OMAP 1710 (avec 128 Mo de mémoire flash et 64 Mo de DDR) risque d'être un peu léger. Réponse avec un test complet dans quelques semaines.

Fabricant : Nokia
Site Web : **www.nokia.fr**
Prix : Environ 350 euros TTC

ArenaNet

CHEATER N'EST PAS JOUER

Les joueurs qui se font bannir de jeux online deviennent monnaie courante. Aujourd'hui c'est au tour d'ArenaNet de sévir en fermant cent comptes de petits malins qui utilisaient des bots. À ce sujet, ArenaNet est d'ailleurs très clair : « Parce que nous nous sommes engagés à éradiquer toute tentative de hack, triche et autres exploitations illégales du programme de Guild Wars, nous avons clos, cette semaine, le compte de plus de cent joueurs utilisant des « bots ». L'utilisation de ces programmes est un manquement aux règles de l'accord de licence et aux règles de conduite et nous continuerons à exclure du jeu ceux qui en font usage ». Le message est passé, ceux qui veulent s'amuser à tricher le feront en connaissance de cause.



Dofus

PETIT À PETIT, DOFUS FAIT SON NID

L'été s'annonce plutôt bien pour les joueurs de Dofus puisque ce jeu online entièrement réalisé en flash s'octroie une mise à jour remplie de bonnes choses. Au menu des réjouissances, les développeurs ont prévu d'implémenter de nombreux drops supplémentaires sur les monstres. Toutes les créatures seront désormais capables de dropper des armes et des ressources en grande quantité. On note également l'arrivée de sets, c'est-à-dire d'objets qui apportent un bonus particulier une fois la panoplie réunie. Le monde d'Arnakna se verra également enrichi d'une nouvelle zone : le village des Brigandins. Il existe encore d'innombrables améliorations apportées à ce titre par l'intermédiaire de cette mise à jour. Si le cœur vous en dit, on vous conseille fortement de l'essayer, c'est très rafraîchissant : www.dofus.com.



ÉDITO

APRÈS UN E3 BOURRÉ D'ANNONCES DE NOUVEAUX PRODUITS, ON EST EN DROIT DE SE DIRE QUE L'AVENIR DU JEU VIDÉO SUR PC SERA ONLINE OU NE SERA PAS. EN TOUT CAS, UNE CHOSE EST CERTAINE : NOUS AVONS TOUS INTÉRÊT À NOUS METTRE AU CORÉEN D'ICI PEU. JE VOUS ENCOURAGE À LIRE LES PAGES E3 POUR EN SAVOIR PLUS, SI CE N'EST PAS DÉJÀ FAIT.





NC Soft

ASCENSION CORÉENNE

L'éditeur coréen NCsoft, papa de jeux massivement multijoueur tels que Lineage, a annoncé qu'il allait ouvrir des bureaux dans le sud de la Californie. Ceci afin de travailler sur un nouveau MMO. Selon certaines rumeurs, il ne serait pas surprenant que l'équipe chargée de ce projet soit composée en partie des développeurs de chez Blizzard South, débauchés par NCsoft il y a peu. Il faudrait être aveugle pour ne pas se rendre compte de l'extraordinaire expansion de l'éditeur coréen qui devient de plus en plus connu et populaire. On a également appris que NCsoft avait acheté la licence du moteur Unreal Engine 3. Il faut savoir que Lineage II a été développé sur la base de l'ancienne version de ce moteur. Les nouvelles fonctionnalités sont évidemment énormes et donnent un aspect visuel extraordinaire aux produits basés dessus. Maintenant reste à savoir ce que NC compte faire réellement de ce moteur. Aucune annonce officielle n'a été faite. Les spéculations vont donc bon train. Certains imaginent déjà un Lineage III, d'autres pensent qu'une future Chronique pour L2 sera upgradée à la sauce UE3 pour ne pas scinder la communauté. Il ne reste plus qu'à s'armer de patience : la division coréenne de NCsoft est connue pour ne pas divulguer beaucoup d'informations avant la sortie effective des produits.

Sigonyth

MADMAX & COMPAGNIE



Sigonyth fait partie de cette vague de nouveaux MMO en cours de développement qui affichent une date de sortie claire et précise : un jour, au beau milieu d'une année à venir. La particularité de ce titre est qu'il plonge le joueur dans la peau d'un rescapé d'un crash (il doit y avoir des fans de la série TV Lost dans l'équipe). Vous ferez donc partie d'une communauté de survivants qui devra évoluer dans un environnement inconnu. La volonté de l'équipe de développement est de créer un univers cohérent et évolutif qui devrait influer sur l'évolution du personnage. Ce dernier devra se reposer, se nourrir et se désaltérer régulièrement afin d'être efficace. En cas de déshydratation, le personnage aura des hallucinations. Il faut tout de même savoir que l'eau est rare sur cette planète désertique. Il faudra donc trouver des points d'eau et apprendre à connaître les cycles météo pour savoir quand la pluie va tomber. Cette ressource rare risque, à terme, d'être l'objet de toutes les convoitises. À vous de vous organiser avec votre communauté pour la transporter en lieu sûr et éviter que d'autres ne vous pillent. Il va sans dire que le concept semble relativement novateur pour un MMO. Il a au moins le mérite de nous envoyer loin, très loin des traditionnels dragons, gobelins et autres monstres médiévaux.



Mondain's Legacy

PAPY FAIT DE LA RÉSISTANCE

Ultima Online, le papy des MMO, ne semble pas vouloir déposer les armes et prendre sa retraite. Pour preuve, une extension va voir le jour à la fin du mois d'août 2005. Cet add-on nommé Mondain's Legacy apportera son lot de bonnes choses. Tout d'abord, sachez qu'une nouvelle race fait son apparition : les elfes. Une ville abritant ces êtres aux oreilles pointues fait naturellement office de nouveauté. Vous pourrez donc créer un personnage elfique ou transformer votre humain en elfe après avoir accompli une série de quêtes fastidieuses. On trouve également de nouvelles aptitudes de combat, montures et architectures. Des centaines d'objets à fabriquer sont également rajoutés, ainsi que de nouveaux habits. Tout ça s'annonce plutôt pas mal et les fans irréductibles seront aux anges. Moi je me demande surtout combien il en reste précisément...



Le bâtard de Kosigan

PAR LE VERBE ET LA LAME

Fabien Cerutti, papa du très populaire module « le Bâtard de Kosigan » pour Neverwinter Nights, a mis en ligne un nouvel épisode pour sa série. Pour les curieux, sachez que les quatre premiers épisodes sont inclus sur notre CD et valent vraiment le coup d'être essayés. Quant à ce cinquième épisode, il est accessible en téléchargement à cette adresse : http://fabien.cerutti.free.fr/presentation.htm.

Everquest II

30 MILLIONS D'AMIS



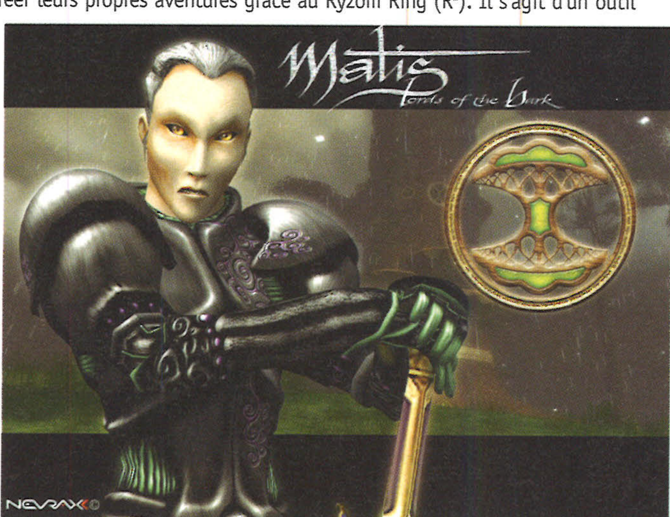
Depuis la sortie d'Everquest II en novembre 2004, une race reste inaccessible. On la voit, on peut presque la sélectionner, mais non, rien n'y fait, son icône reste grisée. Il s'agit des Grelok (Froglok en anglais), une race de grenouilles. Vous me direz, qui aurait envie de jouer ça ! Quoi qu'il en soit, un patch sorti tout juste après l'E3 a permis de remédier à ce problème. Mais ne croyez pas que le droit de jouer une rainette s'obtienne facilement. Pour cela, il faut accomplir une série de quêtes dont le but principal est d'élucider le meurtre d'un Grelok. On tombe souvent sur la quête de base où l'on doit aller chercher une branche débile qui servira d'arme à Untel ou encore aller cueillir trois pauvres fleurs. Mais, ô miracle ! Une fois toutes les quêtes menées à bien, la race des Greloks peut être sélectionnée pour votre compte. Joie. Si par hasard vous avez accès à cette race sans avoir accompli les quêtes en question, c'est que des personnes de votre serveur ont accompli un raid au cours duquel il faut sauver le peuple Grelok en tuant un dragon. Ceci permet de débloquer la race pour tous les joueurs de son serveur. Une idée amusante même si peu de joueurs risquent d'être sensibles au charme de cette race…



Ryzom

UN ANNEAU POUR LES GOUVERNER TOUS

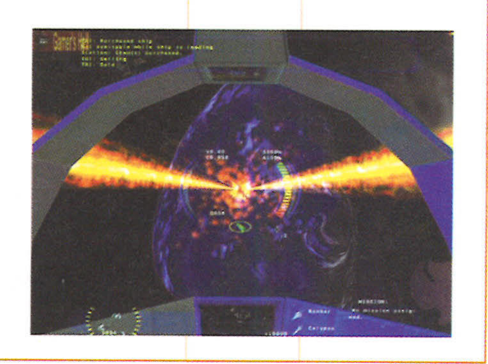
Afin d'apporter de nouvelles idées pour améliorer Ryzom de jour en jour, Nevrax va proposer aux joueurs de créer leurs propres aventures grâce au Ryzom Ring (R^2). Il s'agit d'un outil permettant de sélectionner une carte à partir d'une liste précise puis d'y inclure des objets, créatures ou encore PNJ (Personnage Non Joueur) disponibles dans la bibliothèque mise à votre disposition. Évidemment, il faut être un joueur enregistré de Saga of Ryzom pour utiliser R^2 et publier vos cartes. Cette initiative devrait combler les amateurs de ce MMO.



Jumpgate

DERNIER SAUT

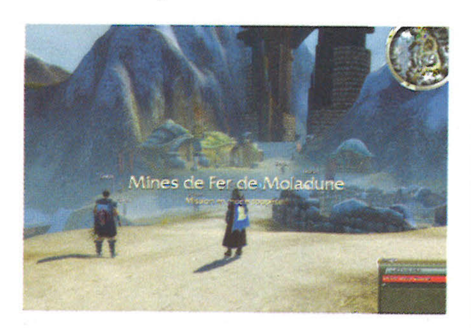
La version européenne de Jumgate ferme ses portes à la fin du mois. La licence d'exploitation qui a duré trois ans arrive à expiration et ne sera pas renouvelée. Pour info, Jumpgate est un jeu massivement multijoueur axé sur des combats spatiaux qui a été développé par Net Devil, le même studio qui s'est chargé d'Auto Assault pour NCsoft.

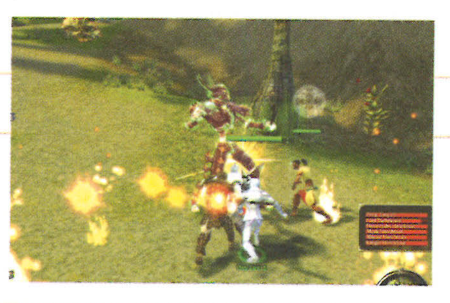


Guild Wars

ARENANET POURRIT LA VIE DE FUMBLE

Quand on conçoit un jeu aussi énorme que Guild Wars, on ne peut pas penser à tout. Il faut donc corriger les choses avec des patchs réguliers. Tout le monde sait ça. C'est la vie. C'est pourquoi vous ne nous en voudrez pas si le booklet de ce mois n'est pas super au fait des derniers changements, n'est-ce pas ? Remarquez, c'est rien de grave. Ça concerne surtout le fameux « Infuse run » de la mission des Mines de fer de Moladune. Plus besoin de faire la course cinq fois de suite ! À présent, le prophète transfère l'énergie de l'Eidolon sur toutes les pièces d'armure d'un coup, mais en puissance moindre. Du coup, la suite du jeu gagne en difficulté et les bonus suivants proposant de nouveaux transferts redeviennent intéressants. À part ça, le conseil sur la capture de compétences de Boss n'est plus au goût du jour, puisque l'on pourra à présent voler celui-ci après sa mort. Autant le premier changement s'avère intelligent, autant celui-ci est débile. Qui sait, ils vont peut-être encore le modifier d'ici la sortie de ce Joystick.





Phantasy Star Online
Blue Burst

DE NOS JOURS, POUR QU'UN MMO SE FASSE UNE PLACE AU SOLEIL, IL DOIT SE FRAYER UN CHEMIN À GRANDS COUPS DE LATTE TANT LA CONCURRENCE EST RUDE. MALHEUREUSEMENT, IL EST PEU PROBABLE QUE PHANTASY STAR ONLINE DISPOSE DES ÉPAULES SUFFISANTES POUR S'IMPOSER.





Pour changer du simple cassage de monstres, il existe des missions dans lesquelles il faut tout simplement participer à divers jeux, comme des courses.



Les joueurs se réunissent dans un endroit commun avant de créer eux-mêmes leur partie ou d'en rejoindre une.



Dommage que les combats manquent de dynamisme.

C'est toujours avec un pincement au cœur que je me lance dans un Phantasy Star. Il faut dire que j'ai encore en tête toutes les aventures vécues sur ma Master System et Megadrive. Nostalgie, quand tu nous tiens... Mais pour moi, la magie de cette série culte a bel et bien disparu. Le passage à la version online, lancée en 2001 sur Dreamcast, n'a jamais été convaincant. S'il s'agissait à l'époque d'une petite révolution pour les joueurs console, de nos jours, Phantasy Star Online fait pâle figure face à la concurrence. Sans doute peut-il se vanter d'être une perle rare sur console, mais c'est une toute autre histoire sur PC. Son adaptation est certes une bonne nouvelle mais ce titre risque de trouver difficilement son public, même si on y trouve toutes les composantes présentes sur la version console : l'univers futuriste, le bestiaire... Cette adaptation a tout de même connu quelques changements. Notamment au niveau de l'interface, avec l'ajout de nombreux raccourcis clavier, mais également avec l'implémentation de nouvelles quêtes. Certains y trouveront peut-être leur compte, mais rien n'est moins sûr.

RIEN DE PLUS BASIQUE

Le principe de jeu reste tout aussi basique que dans sa version console : un simple hack & slash. On crée un personnage, on se retrouve dans une zone commune avec d'autres joueurs et on enchaîne les parties sous forme d'instances. Mais ceci ne serait pas gênant si les principaux problèmes ne venaient pas du gameplay et de la réalisation. Certes, ça fait beaucoup pour un seul jeu mais il faut avouer que le moteur commence sérieusement à porter le poids des années. Ça manque de détails et d'animations. De plus, on se trouve confiné dans des décors dont on a vite fait le tour. On passe d'un PNJ à l'autre en deux minutes puis on fonce directement dans un donjon après un petit tour au magasin. Les combats ne relèvent vraiment pas





le niveau : bien qu'ils se déroulent en temps réel, le dynamisme n'est pas au rendez-vous. Au final, il est bien difficile d'accrocher à un titre comme celui-ci vu le nombre de jeux online sur le marché. Censé servir d'entrée en matière pour préparer l'arrivée de Phantasy Star Universe (qui devrait être bien meilleur), PSO ne rend pas vraiment service à son successeur. Next, viiiiite !

CYD

World of Warcraft
PATCH 1.5.0 ET CHAMPS DE BATAILLE

ENTRE AUTRES CHOSES, LE DERNIER PATCH (1.5) DE WORLD OF WARCRAFT VOIT L'AVÈNEMENT DES CHAMPS DE BATAILLE. ANNONCÉ DEPUIS DES MOIS PAR BLIZZARD COMME LA PANACÉE AUX RÉCRIMINATIONS DES JOUEURS HAUT LEVEL CONCERNANT LE MANQUE DE CONTENU UNE FOIS ARRIVÉ 60, CES INSTANCES SPÉCIALES SONT-ELLES À LA HAUTEUR DE LEURS PRÉTENTIONS ?



«Dites les gars, y a une distribution d'objets violets gratuits ou quoi ?»



Débâcle de l'Alliance qui tente de se réfugier dans sa dernière forteresse.



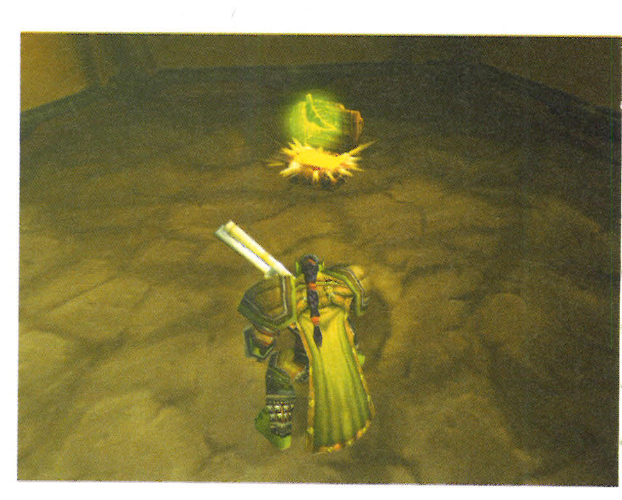
Au cimetière, un PNJ ressuscite en masse toutes les 30 secondes.

Malgré ses nombreuses qualités, World of Warcraft garde un petit arrière-goût de version bêta et les joueurs attendent chaque patch avec une avide impatience dans l'espoir de voir enfin corrigés certains des bugs les plus agaçants. Enfin, les joueurs «high level» qui torchent Onyxia de la main gauche et s'ennuient dans Dire Maul portent une attention particulière aux développements qui pourraient relancer l'intérêt pour eux. Le système d'honneur, introduit lors du patch 1.4.0, a ainsi été l'occasion d'éprouver dans des combats «Joueur contre Joueur (JcJ)» (PvP en anglais) leurs sets d'armures, durement gagnés en farmant en série les instances les plus ardues.

Le massacre régulier et systématique des joueurs bas niveaux par ceux en ayant au moins dix de plus a cependant généré un courant de protestations tellement virulent que le Dieu Blizzard (dont les voies sont impénétrables et la communication inexistante) s'est fendu d'un message aux prophètes des forums, les Community Managers. Dans leur homélie, les représentants du divin ont ainsi expliqué que Dieu avait entendu les joueurs, que leurs prières ne seraient pas vaines et que le miracle se présenterait par le biais des champs de bataille (Battlegrounds – BG). Alléluia ! Cartésien par essence, je ne pensais pas que l'arrivée des BG calmerait les combats au Moulin de Tarren ou à la Croisée des Chemins. Pourtant, une semaine après le patch, la situation de crise semble effectivement s'être résorbée. Il est même possible de faire ses quêtes sur un serveur JcJ sans être trop inquiété. Ouah !

LA VALLÉE D'ALTERAC

Cette première instance, destinée aux joueurs dont le niveau est compris entre 51 et 60, se déroule dans une zone aux proportions imposantes (aussi grande que certaines régions) et comporte de nombreux objectifs. Ici, le but premier est de contrôler la carte et de bouter l'ennemi hors de la Vallée. Il faut donc conquérir méticuleusement (encore que ça soit simplement recommandé, pas obligatoire) les cimetières, mines et autres camps fortifiés de la carte. Chacune de ces zones se peuple alors par des PNJ de votre faction qui, à défaut d'exterminer une vague d'opposants, leur cassera sérieusement les pieds. De nombreuses quêtes sont disponibles en dehors et à l'intérieur du BG. La plupart vous incitent à collecter des objets lootés sur vos vaillants adversaires et à les fourguer à un PNJ qui saura quoi en faire. Ainsi, le sang sert à invoquer un énorme élémentaire dont le passe-temps préféré consiste à aller pilonner les positions adverses. Impressionnant et efficace. On peut également déclencher une charge de cavalerie, un bombardement aérien, etc. Les combats sur cette carte se font par équipe de 40 personnes, et il est recommandé de prévoir plusieurs heures pour en voir le bout. Et si les groupes ne sont pas organisés, attendez-vous à de nombreux retournements de situation !



LE GOULET DE WARSONG

Plus petite, plus rapide et sans aucun doute plus facile à prendre en main, cette instance est ouverte à tous les joueurs, dès le niveau 21. Chaque équipe se



«Quel paysage bucolique...
Donnez une torche, que je remédie à ça.»

compose de dix personnages qui vont tenter de capturer le drapeau adverse tout en défendant celui de leur base. Voir un concept aussi classique adapté à un MMORPG à de quoi surprendre, mais Blizzard connaît son affaire et le résultat est là. Pour un peu, on pourrait même croire que tout le jeu a été conçu autour des BG, tant chaque classe trouve sa place. Les chasseurs posent des pièges pour casser le rythme des attaquants, les mages sont plus que jamais à l'honneur en défense avec leurs sorts à zone d'effet, etc. Pour s'en sortir la tête haute, il est cependant recommandé de bien connaître toutes les classes afin d'éviter les mauvaises surprises et surtout savoir comment casser leurs techniques spécifiques. Plus encore qu'à Alterac, les maîtres mots sont ici organisation, stratégie et communication. Ainsi, il n'est pas rare de vivre des moments de stress considérable en voyant son équipe se cantonner à la défense, ou pire, à l'attaque. Si celle d'en face adopte le même schéma, on assiste alors à de grandes parties de cache-cache drapeau particulièrement ennuyeuses. L'enfer, ça reste encore les autres.

RÉSULTAT HONORABLE

Chaque zone et chaque victoire vous rapportent des points d'honneur et de réputation avec de nouvelles factions en fonction de votre allégeance (Stormpike et Aile-Argent pour l'Alliance, Frostwolf et Warsong pour la Horde). Dès que vous aurez au moins atteint le niveau «amical», les PNJ de cette faction vous permettront d'accéder à du matériel de tous niveaux à des prix très intéressants. Évidemment, ces zones sont l'occasion d'engranger un nombre hallucinant de victoires honorables et de points d'honneur, à tel point qu'on ne prend même plus la peine d'attaquer des joueurs en dehors. Les BG sont fun, c'est incontestable. Pourtant, on aurait préféré attendre encore un peu, le temps pour Blizzard de pousser la réflexion jusqu'au bout des choses. Par exemple, depuis le patch 1.5 il est possible d'utiliser la plupart des aubergistes comme une pierre de rencontre pour rentrer dans une instance. En revanche, il faut se déplacer en personne pour participer aux champs de bataille. Pas très pratique. Surtout quand on sait que celui de la vallée d'Alterac est au fond d'un tunnel où les montures ne sont pas autorisées. À croire qu'on ne les a pas payés assez cher. La durée d'attente pour rentrer sur les champs de bataille peut être excessivement longue. Ne faites pourtant pas l'erreur de quitter l'écran des yeux, vous pourriez manquer le message vous informant de votre





Les entrées de chaque instance sont relativement proches.



On retrouve souvent les paladins dans leur rôle de froussards légendaires, en train de tenter de capturer un cimetière, protégé par leur bouclier.

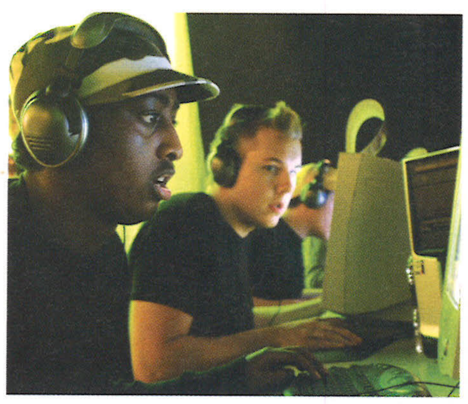
éligibilité (j'ai testé pour vous). Frustrant et agaçant. De même, on ne peut pas s'inscrire aux deux BG dans l'espoir de rejoindre le premier qui se libère. Enfin, si vous n'avez pas une guilde suffisamment forte ou des amis de votre niveau en nombre suffisant, l'expérience peut être pénible en tombant sur un groupe de boulets incapables de s'organiser. De plus, les joueurs les plus pénalisés sont ceux dans la tranche 51-57 qui se retrouvent souvent isolés dans des instances remplies de niveaux 60. Croyez-moi, on passe pas mal de temps au cimetière. Blizzard trouvera probablement des solutions à ces problèmes, à condition d'attendre patiemment un prochain patch. On espère également voir arriver rapidement de nouveaux champs de bataille, sans quoi le manque de variété risque de plomber considérablement l'intérêt et le fun de ces Battlegrounds...

BISHOP



LA FRANCE ET LE MONDE


La nouvelle scène de la Coupe de France. Certains l'appellent « le paradis », d'autres « l'enfer ».


Les NiP ne résisteront pas aux Complexity. Quatre des joueurs sont partis suite aux mauvais résultats.

Vue de haut de Déco, qui finira 4e de la Coupe de France et donc à un poil de la qualification.



PETIT APERÇU DES RÉCENTS TOURNOIS DE JEUX QUI SE SONT DÉROULÉS CES DERNIÈRES SEMAINES. ENTRE LA COUPE DE FRANCE DES JEUX VIDÉO ET LA PREMIÈRE ÉTAPE EUROPÉENNE DU CPL WORLD, NOUS AVONS DÉGUSTÉ DU FRAG À GOGO ET DE LA BROCHETTE DE CLICS. RÉCITS.

Ce qui est bon avec la Coupe de France, c'est son goût unique. D'un côté, c'est un apéritif à la Coupe du Monde : un peu moins de public, de paillettes... mais toujours ces gimmicks de « tout d'une grande » : scène, commentaires, PC et hôtels fournis, etc. D'un autre côté, c'est le grand dessert d'une saison nationale : la grande famille de l'eSport français se retrouve ainsi chaque année pour un week-end de compétition et de rivalités enfin assouvies. Les hôtels du Futuroscope tremblent de nouveau face à la horde de gamers level 60 venus jouer, manger, draguer, boire, forniquer, rigoler, courir, crier « lol » (ndlr : DIE ! DIE ! DIE !) et enfin repartir fatigués et heureux. Et donc voir qui avait la plus grosse.

« LA SAUCE LES MECS ! »

À ce petit jeu-là, c'est Goodgame qui s'impose en Roi de la cour de récré. En plus de récupérer aisément leur titre de Champion de France à Counter-Strike, les hommes de Nicolas Cerrato ont également placé trois de leurs quatre joueurs aux trois plus hautes marches du podium Warcraft III. Comme l'annonçait Wily à chaque interview, ceux qui « jouent sérieux » n'étaient pas là pour faire de la figuration, mais pour mettre, au choix, « la SAUCE mec » ou « le TARIF mec » à leurs adversaires, chose qui arriva. Les *aAa* prennent la plupart des places qualificatives restantes. Ce résultat était assez attendu, surtout après la performance des GG lors de la CPL Barcelone.

« TIENE USTED COJONES ? »

En effet, fin avril se tenait la seconde étape du CPL World Tour à Barcelone. Après un lancement bien foiré en Turquie, nous avons eu droit à une CPL Europe typique (correcte, sans génie)... L'amour de la ville et du jeu m'y ont attiré pour suivre les aventures des Français engagés : GG, Hostile (CS) et les BtB (CS Filles). Si ces dernières ont fait une performance correcte (Top 5), les mecs se sont fait méchamment remarquer. Globalement incapables de tenir la pression face aux équipes internationales, les gars d'Hostile sont malgré tout parvenus à écraser les légendaires 3D. Les GG quant à eux ont impressionné tout le monde : victoires sur x6, SK, g3x et CTF, défaites contre Astralis (pour un bug disqualificatif en prolongations) et NiP. Résultat ? Une énième 4e place (les GG les collectionnent) mais un très bon signe en vue de la Coupe du Monde. Dont nous parlons juste à côté.

MONSIEUR LÂM

www.lacoupedefrance.org
www.thecpl.com
http://www.monsieurlam.com/eye/cpl_bcn/
(plein de photos)



GG finit 4e après un solide week-end.


Voici la « pose Oligan ». Le sniper des GG (au centre) se fait parodier par ses amis et concurrents des Hostile.


Malgré une organisation catastrophique, les filles ont leur tournoi et les Eibo devancent les Seules.

OH LES BLEUS OH LES BLEUS

Voici la tronche de l'équipe de France. Si vous ne les connaissez pas, je vous les résume en trois mots : un grand cru, sans doute meilleur que celui de 2004.

COUNTER-STRIKE :
GoodGame
Hostile records

WARCRAFT III :
GG18-Wolf
GG13-FaTC
GG14-ChobO

PES 4 :
*aAa*Sam Sam
LAFC-Novich
LAFC-Anto
*aAa*Vidda

COUNTER-STRIKE FILLES :
Beat off the Best
2L. Angels

QUAKE 3 :
*aAa*saint-Germain
*aAa*Whylf

UNREAL TOURNAMENT 2004 :
*aAa*Winz

GRAN TURISMO 4 :
Antoine Lacombe
Thibault Lacombe
2 premiers du Trophée Fnac

ESWC : Y ÊTRE, EN ÊTRE

DANS QUELQUES JOURS, VOUS DÉBARQUEREZ AU CARROUSEL DU LOUVRE, HISTOIRE DE VOIR LE PLUS PRESTIGIEUX ÉVÉNEMENT E-SPORT DU MONDE. DERNIERS CONSEILS AVANT LE DÉPART.

Bah ouais la Coupe du Monde se tient à Paris cette année, comment ça, on ne vous l'avait pas dit (10 000 fois) ? Plus d'excuse pour ne pas vous y rendre et découvrir l'e-Sport avec un grand Frag. Pour résumer drastiquement, une petite phrase mnémotechnique : 6-11, 6-15, 7-300. Traduisez par la date (6 au 11 juillet), le prix (6 jours, 15 euros) et les compétitions (7 tournois, 300 000 dollars à gagner). Maintenant que vous êtes paré, voici les bons plans de tonton Lâm pour briller en société et fureter au bon endroit dans cette grande foire d'empoigne.
Ce qu'il faut voir :

LES AMÉRICAINS



Jusqu'à preuve du contraire, les CompLexity devraient se qualifier pour la finale mondiale. Le Chelsea du CS (une équipe montée à coups de dollars mais qui prouve son envie à chaque tournoi) truste les bons résultats et devrait faire figure de favori du tournoi. Gardez toujours un oeil sur FroD, l'un des meilleurs snipers au monde. Sans oublier czm, grand favori de Quake 3.
Conseil : ne criez pas « US go home ! ».
Phrase à placer : « J'aime bien 3D, mais leur plus grande erreur a été de ne pas recruter Method et de le laisser partir chez NoA. »

LES FRANÇAIS À CS

Avec leurs excellentes prestations nationales comme internationales (voir page précédente), les GG et les Hostile présentent de sérieuses chances d'accrocher un top 5 voire un podium. Ce serait enfin récompenser la France qui doit sûrement mériter plus qu'un autre pays de gagner une médaille.
Conseil : criez « Mettez-leur le TARIF, les mecs ».
Phrase à placer : « Si GG nous refait une 4e place après celles de Barcelone, Séoul, Poitiers, Dallas et Cologne, je m'en couille une et je plie l'autre. »



QUAKE 3



« Promis juré, c'est le dernier », sourit Matthieu Dallon, le boss de Ligarena. C'est vrai quoi, chaque année depuis 2002, on nous annonce la révérence de Quake 3, révérence qui n'arrive jamais. L'annonce de Quake 4 précipite cependant les choses et mince, c'est peut-être vraiment la dernière. Les grands seigneurs du skill sont d'autant plus motivés pour nous offrir un show historique. Miam.
Conseil : Téléchargez des démos sur esreality.com. Et ne bavez pas.
Phrase à placer : « Czm va enfin ramener le titre aux Américains (qui ont toujours fini seconds) si jibo n'en fait pas son Rocket Boy. »

LES FILLES

Non pas parce qu'elles sont parfois mignonnes (il y a des boudins à boutons, comme chez les mecs), mais parce que c'est hautement spectaculaire. Le jeu des équipes féminines est résolument tourné vers l'attaque. Et leurs cris d'encouragement sont incroyablement aphrodisiaques après des heures de hurlements gutturaux de leurs collègues mâles.
Conseil : Soyez Geek, mais faites le beau.
Phrase à placer : « Les Seules ont beau être plus jolies que dans leur shooting pour Sync Mag, je ne vois pas comment elles pourraient battre les Chinoises. Qui ne sont pas dégueus non plus, au passage. »



LA SCÈNE



La partie show dont j'assurerai l'animation sera toujours plus grande et pleine de spots de toutes les couleurs. Attention toutefois à bien arriver en avance pour chaque séance, les gradins seront vite pleins. Les 400 personnes qui ont suivi la finale Counter-Strike 2004 sur les écrans à l'extérieur de la salle me comprendront.
Conseil : Faites comme moi : mettez des tongs et buvez beaucoup, ça va être un vrai chaudron là-dedans.
Phrase à placer : « Quoi, tu n'as pas ramené ta corne de brume ? Personne ne va t'entendre quand NiP va encore perdre sur scène. »

PES 4

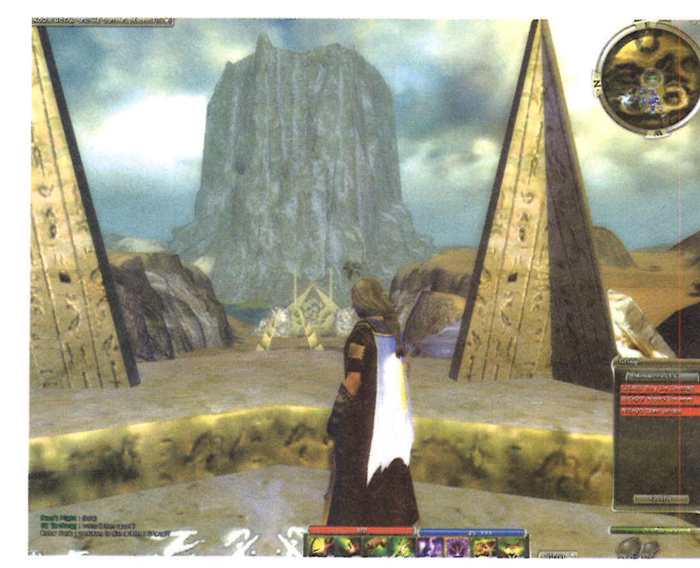
Toujours plus populaire, la bible du foot passe cette année sur PC. Un tournoi toujours plus gros et plus relevé. Sam Sam, notre champion du monde national, est bien décidé à garder sa couronne.
Conseil : La France est favorite mais suivez bien les Chinois, psychopathes du dribble. Le Français Vidda des *aAa* est également un régal à regarder.
Phrase à placer : « Rien à dire, la version PC rend vraiment hommage au skill pur. On peut enfin défendre correctement, fini les cavalcades de Ronnie sur PS2 qui sauvaient les noobs... »

MONSIEUR LÂM



Guild Wars
Boulets of Ascalon





Le rocher de l'Augure dans toute sa splendeur. C'est là que votre sort sera scellé.

L'arrivée à l'oasis marque le début des grandes quêtes pour l'Ascension.

- Moine ! On cherche un moine !
Et on aura du bol si on en trouve un... Bon sang, je déteste courir de long en large pour enrôler des compagnons dignes de ce nom. Même si le Bief d'Elona accueille tous les aventuriers prétendants à l'Ascension, comment choisir ? Rien ne me prouve que tel guerrier sera meilleur que tel Élementaliste. Le mieux que je puisse faire consiste à sélectionner selon la tronche du type et prier pour qu'il sache se battre.
- On cherche un moine pour la mission !
Tout le monde cherche un moine de toute façon ! Une véritable foire au bétail où chacun tente de gueuler plus fort que son voisin. « Rendez-vous devant le marchand ! », le pauvre est envahi de recruteurs prêts à mettre la main sur le moindre client venu se restocker en kit d'identification. « Rendez-vous chez les mercenaires ! » Mais pas question de les engager. J'admets qu'Alesia la guérisseuse m'a rendu de fiers services auparavant... Mais ici, face à ce challenge, il nous faut un vrai moine, passionné par sa profession de soigneur et soutenu par sa foi. Pas une mercenaire. Le soleil impitoyable accable mes compagnons qui attendent tranquillement l'heure du départ. Tous ont déjà tenté la mission, tous savent que le moine est indispensable. Tous sauf Tamere.

Pénurie de moines

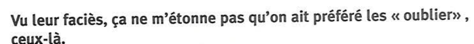
- Prends donc Alesia et c'est marre, me dit Tamere, le guerrier du groupe.
Lui, il va me poser des problèmes, c'est sûr. D'habitude je ne fais pas équipe avec des gens dont le nom évoque autant de bêtise. Croyez-moi, ça évite pas mal de surprises. Mais pas de bol, celui-ci a débarqué en fourbe avec un autre type que je venais d'engager, tel le gros poilu planqué derrière un buisson pendant que sa copine canon joue l'auto-stoppeuse esseulée. Tamere est impatient. Tamere ne connaît pas la mission. Tamere ne protégera pas Alesia la guérisseuse qui en aura assurément besoin.
- Non, il nous faut un vrai moine, je rétorque simplement.

Daalmak le nécromancien interrompt la conversation qu'il tenait avec Jughar l'élémentaliste sur la longueur des jupes des envoûteuses et tourne vers moi le regard blasé du mec qui a vu pas mal d'horreurs dans sa vie. Ce qui est logique puisque c'est lui qui les crée, les horreurs, à partir de cadavres... Il parle d'une voix aux intonations aussi plates qu'un électrocardiogramme de momie :
- Aldeo, sais-tu que je suis aussi moine ?
Mes soins restent presque aussi bons que ceux d'un professionnel, ne l'oublie pas.
- Oui, recrute donc un autre moine secondaire et ils feront l'affaire, rajoute Jughar. Son haleine brûlante se propage à travers l'air pourtant étouffant du Bief d'Elona et ses mots crépitent au sortir de sa bouche. Inutile de lui demander dans quel élément il est spécialisé.
- Bon, d'accord.
J'en ai assez, je capitule. En revanche, pas question d'opter pour un paladin. La plupart de ces guerriers/moines ne connaissent que des sorts de protection personnels. Soigner les autres ? Pas leur



Parfois on aimerait bien s'arrêter cinq minutes pour admirer le paysage, mais non en fait.

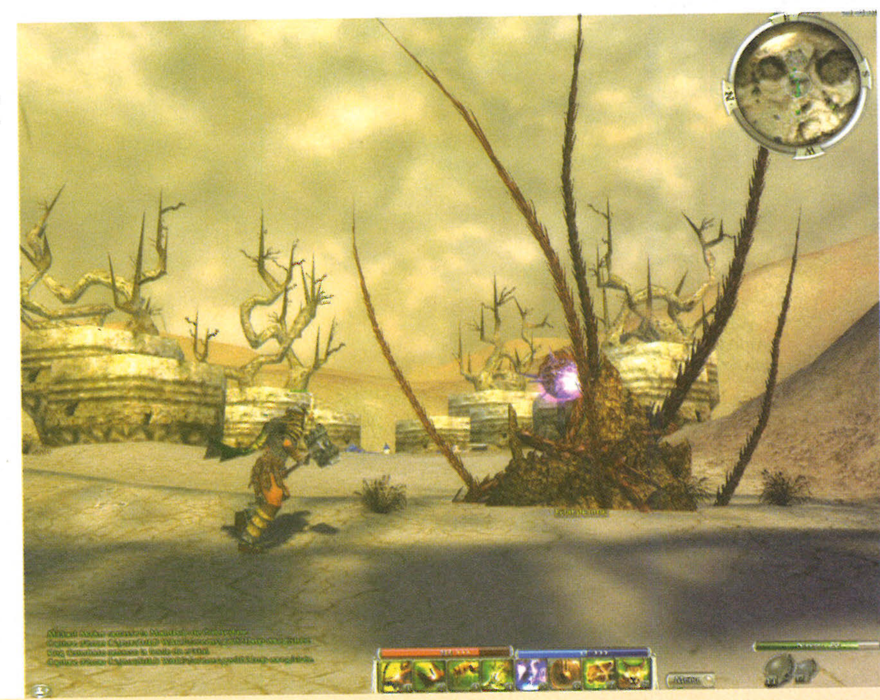




Les éclats de mine attirent facilement l'attention des plus demeurés, avant de leur péter à la tronche.

Vu leur faciès, ça ne m'étonne pas qu'on ait préféré les « oublier», ceux-là.





problème, disent-ils. Idiots. Je repère rapidement un envoûteur/moine qui, intéressé, se joint à nous. Sans plus attendre, nous nous dirigeons vers le lieu de l'épreuve.

PLUS JE CONNAIS LES GENS...

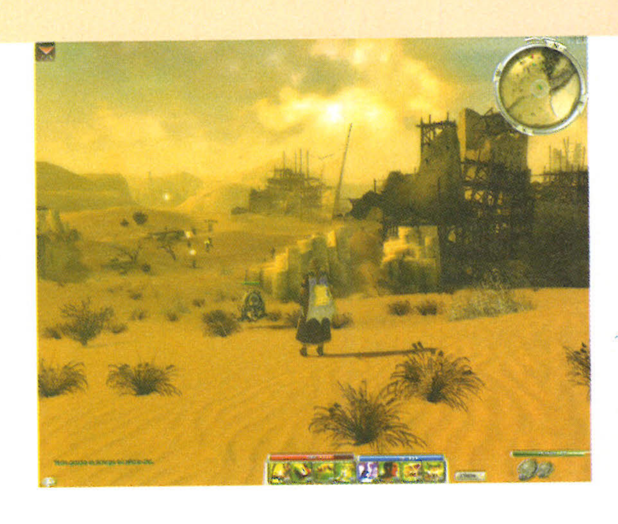
À peine sorti du Bief d'Elona, un loup aussi gros que moi me saute dessus et me renverse. Yomama dégaine aussitôt sa hache à deux mains, mais retient son coup lorsqu'il voit la bête me faire la toilette à grands coups de langue. Je me relève et secoue la poussière de mon long manteau de cuir tout en caressant le monstre canin.
- Il est énorme ton familier ! s'exclame Malas l'envoûteur.
- Ce n'était quasiment qu'un chiot quand je l'ai recueilli dans les Cimefroides.
Je dois avouer que lorsque je n'étais encore qu'un jeune rôdeur inexpérimenté, l'idée d'avoir une bestiole en permanence à mes côtés me déplaisait. Mais j'ai vite changé d'avis en découvrant les capacités de combat d'un familier expérimenté, surtout entre les mains d'un bon dompteur. Et puis franchement, on s'y attache à ces bêtes-là. Certains choisissent de fidéliser une autruche ou même un phacochère. Moi, j'ai préféré le bon vieux loup, classique mais classieux.
- Comment c'est qu'il s'appelle ? me demande Tamere avec ses mots à lui.
- « Do not Feed », je réponds, parce que je m'occupe personnellement de son régime. Je le nourris exclusivement avec des aventuriers stupides et incapables de suivre les ordres.
Je n'ai pas vraiment souri en disant cela, mais Tamere se marre et nous reprenons la route tranquillement. Pourvu que le message soit passé.
Nous arrivons en vue du fantôme qui garde la porte du territoire à explorer. Le peuple Elonien qui habitait ce désert a disparu depuis longtemps, mais nombreux sont les revenants qui traînent encore leurs ectoplasmes dans le coin en maudissant leurs erreurs passées. Ces pauvres âmes errantes guident et protègent les réfugiés d'Ascalon dans leur quête pour devenir des champions choisis des dieux.
- Tiens Aldeo, vieux rôdeur, t'es de retour ? T'as pas lâché l'affaire ? Bon allez, prends cette boule de cristal. Après dix tentatives, je ne t'explique pas à quoi elle sert hein ? Allez, amusez-vous bien, à la prochaine.
Quel con ce fantôme.

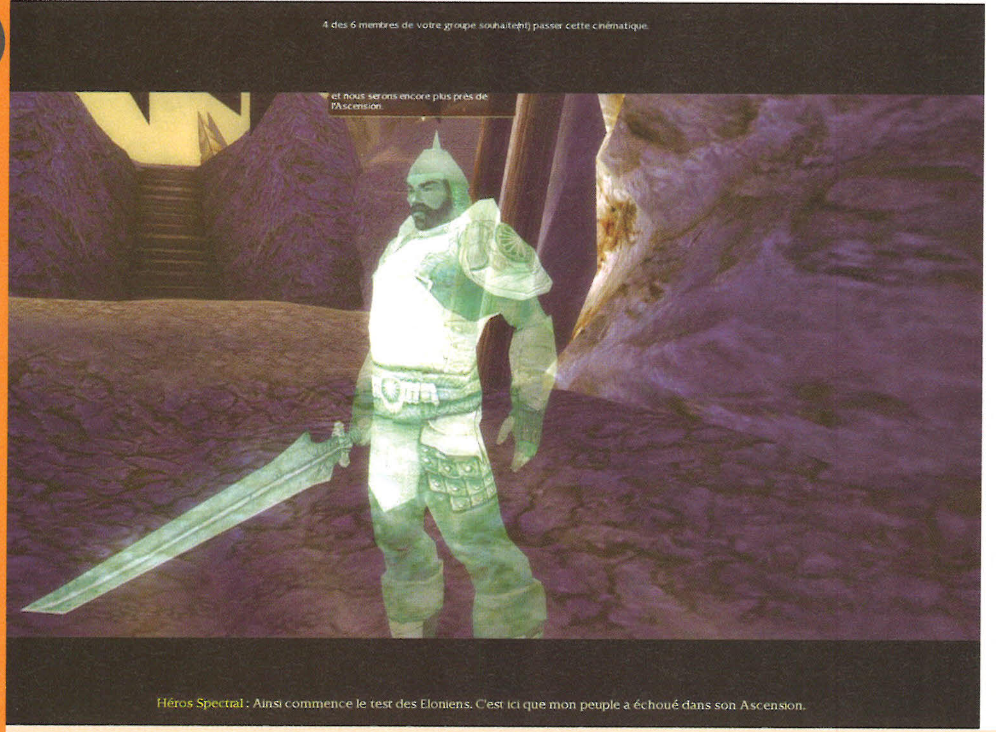
CETTE FOIS, C'EST LA BONNE

La porte s'ouvre et tout le monde se précipite. Je suis tant bien que mal, le poids de la boule de cristal que je porte à bout de bras me ralentissant dramatiquement. Les deux premiers minotaures sont quasiment inévitables et le combat me donne l'occasion de gueuler quelques ordres : « Suivez mes directives, aucune précipitation ! Attaquez ma cible, protégez les soigneurs ! » Nous nous dirigeons rapidement vers la droite, vers les ossements d'un vieux prêtre. Grâce au cristal, son fantôme apparaîtra et nous viendra en aide. Le temps de buter deux « creusedunes » et... Ah, il faut que je leur rappelle quelque chose :
- Faites gaffe aux plantes, ou leurs épines vous



Bien entendu, tous les noms mentionnés dans cette chronique sont fictifs. Toute ressemblance avec des personnages réels... Pas de bol.





En lui coupant le sifflet, on gagne deux minutes sur le compteur. Alors STFU, le spectre.



Les élémentaires de sable. Ne vous fiez pas à leur nom, ils sont très méchants.

lacéreront les chairs. Et surtout, personne ne touche aux mines végétales !
BOUM !
- J'ai dit : ne touchez pas aux mines !
Bande de débiles ! Ça, je le garde pour moi, car il vaut mieux rester poli pendant les missions.
C'est Malas qui vient de faire l'erreur et Tamere qui en subit les conséquences. Alesia s'occupe de le ressusciter. Notre virée commence mal, mais personne ne déserte lâchement, c'est déjà ça.
Le chemin vers le Héros Spectral se déroule plutôt bien : contourner par la droite, traverser le pont... Une vague de minotaures furibonds est contenue avec succès et ne pose aucun problème. Plus personne ne touche aux mines, non plus. Avec soulagement, je décharge la boule encombrante aux pieds du Héros Spectral.
- Ah merci mes amis, nous dit-il, à présent vous devez...
- Ouais, c'est parti les gars !
- Hein ? Mais ? Attendez, je...
- On s'en fout, allez go !
Pas le temps d'écouter l'autre radoteur, il nous reste deux éclats de cristal à trouver en une demi-heure.
C'est vrai quoi, sans déconner. Tamere se comporte étrangement bien. Il attend les patrouilles d'« Oubliés » au lieu de foncer dans le tas ; il débite en fines tranches les soigneurs ennemis, tout en encaissant les coups de leurs guerriers avant de leur rendre la monnaie de leur pièce. Je m'en veux presque d'avoir douté de lui, surtout lorsque j'ai moi-même du mal à tenir Do Not Feed qui n'est pas très prudent. Si le groupe est écrabouillé à cause de mon familier, je me fais ermite dans le désert. Mais non, tout se passe bien et nous nettoyons le premier campement des Oubliés. Le fragment de cristal se retrouve rapidement à l'autel où le héros spectral a déjà commencé le rituel qui reformera le Cristal de Vision. Plus une minute à perdre, il faut récupérer le dernier morceau...

L'ASCENSION EST EN PANNE

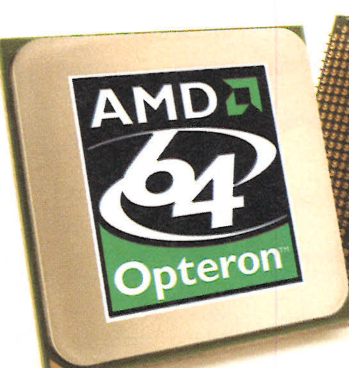
En fait, je crois que c'est l'urgence de la mission qui la rend aussi difficile. Quand on y pense, les Oubliés ne sont pas si nombreux et il est inutile de tuer tout le monde. Il suffit d'un peu de sang-froid et de patience pour nettoyer la route des éléments les plus dangereux, avant de contourner la plupart des troupes en place. Mais le décompte fatidique du temps, le stress, la fatigue... Voilà ce qui mène à l'erreur et la panique. En l'occurrence, Tamere ne fut en rien responsable de notre débâcle. Car débâcle il y eut, oh oui ! Un véritable massacre, sur le chemin des deuxièmes fortifications. Que voulez-vous, on a beau répéter : « pas de précipitation », il y en a toujours un pour courir un peu trop devant les autres. Évidemment, il se retrouve à attaquer pendant qu'un autre membre du groupe resté en arrière attire bêtement l'attention d'une patrouille que l'on essayait d'éviter. Séparée, dépassée, désorganisée, notre petite équipe n'a pas tenu une minute de plus. Merci, en l'occurrence, à Jughar et Daalmak.
Me revoilà au point de départ, le Bief d'Elona. Devant moi, le champ de bataille que je n'ai pas encore réussi à vaincre. Et partout, des aventuriers prêts à tenter leur chance. Qui sont les bons, qui sont les boulets ? Allez...
- Je cherche un moine pour la mission !

FUMBLE

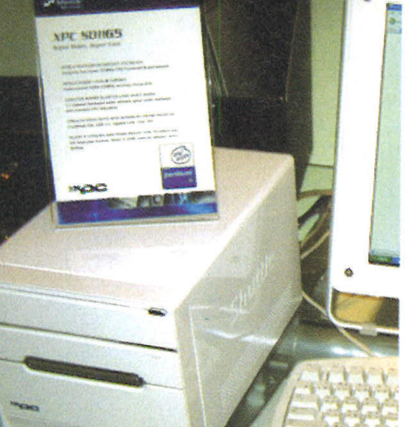


Attention Aldeo, derrière toi, c'est horrible.





AMD devrait être le premier à faire la démonstration d'un processeur quadri-core.



Petit Pentium M

N'y voyez là aucun signe de médisance : en fidèle lecteur vous savez tout le bien que je pense du processeur pour portable d'Intel. Je ne suis apparemment pas le seul puisque nos amis de chez Shuttle travaillent sur un Mini PC utilisant les derniers chipsets en date d'Intel. Avec le couple i915GM et ICH6-M, ce mini PC gère à la fois le PCI Express pour les cartes 3D, le Serial ATA pour les disques durs mais aussi une pléthore de choses qui vont bien comme le Firewire, le WiFi ou le réseau gigabit. Shuttle pousse même le comble à proposer une puce son intégrée signée Creative. Une bien bonne idée et l'on suivra l'arrivée de ce SD11G5 avec impatience.

Vous m'en remettrez deux

Alors que les processeurs dual core sortent à peine des usines, chez AMD on souhaite accélérer la marche puisque l'on parle déjà de version quadri core des Opteron, déclinaison serveur des Athlon 64. Ce n'est pas pour demain, mais presque puisque l'on verra arriver ces processeurs dès le premier trimestre 2006. Un bon moyen de mettre la pression sur Intel qui, malgré une roadmap prometteuse, devrait avoir un début d'année relativement calme à cause entre autres du retard de Yonah, le Pentium M dual core que l'on attend toujours. À croire que les deux géants du PC ont pris peur des déferlantes de processeurs IBM qui vont envahir nos salons...

Édito

Cataclysme dans le monde du PC avec l'arrivée surprise d'Apple qui s'invite sur notre architecture préférée. Après des années de vannes en tout genre, je plains les petits gars du service marketing qui vont avoir du mal à faire oublier leurs séries d'humiliation sous Photoshop, ciselées à la seconde près. Des PowerPC chez Microsoft et des Pentium chez Intel... Décidément, le monde de l'informatique ne cessera jamais de m'étonner.

Par C_Wiz



L'iRam de Gigabyte devrait être disponible pour la modique somme de 50 euros.

Disque qui RAM

Quand on fait un salon comme le Computex chez nos amis taïwanais, il ne faut pas s'étonner d'y voir quelques surprises. Ainsi, Gigabyte, un peu méconnu en France, montrait une carte PCI originale équipée de quatre slots mémoire. De la mémoire en plus pour votre carte mère ? Non, Gigabyte ressuscite le concept du RAMDISK. Le concept est simple, en plaçant quatre barrettes de RAM vous pourrez créer un disque virtuel que vous connecterez à votre machine par le connecteur Serial ATA. Bien entendu, toutes les données sont perdues lorsque la carte n'est plus alimentée. Gigabyte répond au problème avec une batterie rechargeable placée sur la carte PCI, capable de garder les données lorsque le PC est débranché. Lorsqu'il est branché et éteint, l'alimentation minimale fournie par la carte mère aux slots PCI suffit à garder les données. Un concept simple qui va autoriser des temps de chargement particulièrement efficaces pour les jeux qu'on installera dessus. De quoi éviter de ramer dans World of Warcraft lorsque l'on s'approche de l'hôtel des ventes à Ironforge... J'achète !

Play mobile



Apple est très bien placé dans les ventes de portables avec ses iBook et Powerbook.

Si l'industrie informatique essaye de redynamiser les ventes de PC à coups de dual core et autres solutions multi-cartes graphiques, les acheteurs semblent s'en moquer puisque ce sont les ordinateurs portables qui ont la cote. C'est un événement, pour la première fois dans l'histoire, les ventes d'ordinateurs portables ont dépassé celles des PC de bureau aux États-Unis, représentant 53 % des ventes. Avec un écart de performances de plus en plus faible, un coût largement diminué et un encombrement minimal, les portables ne se contentent plus d'être la coqueluche des VRP qui passent leur vie en déplacements. De quoi ravir Intel qui domine de la tête et des épaules les ventes avec sa plate-forme Centrino. Malgré son Turion, AMD a encore fort à faire pour revenir au niveau.

Copieur

Je vous parlais le mois dernier de l'initiative d'ABIT qui vise à rendre nos cartes mère silencieuses en utilisant des systèmes de refroidissement passifs à coups de heatpipe. Une très bonne idée, qui, je vous le disais, ferait grand bien sur les A8N-SLI qui sont équipées d'un système de refroidissement capable de rendre sourde n'importe quelle oreille lorsqu'il s'emballe. Asus m'a décidément pris au mot puisque le constructeur annonce son A8N-SLI Premium qui utilise à son tour un refroidissement passif amoureusement baptisé AI Cool-Pipe. Asus a profité de cette mise à jour de sa carte pour retirer la fameuse carte retournable censée permettre le passage d'un mode PCI Express 16X vers le mode double 8X utilisé par le SLI de nVidia et le fraîchement annoncé CrossFire d'ATI. Tout est maintenant automatique, géré par le BIOS. L'A8N-SLI Premium devrait être disponible dans toutes les bonnes enseignes au moment où vous lirez ces lignes pour le prix assez élevé de 200 euros TTC environ. Le silence est toujours d'or visiblement...



Après les nombreuses moqueries sur son ventilateur, l'A8N-SLI nous offre enfin le silence...



nForce 4 Bug Edition

En testant le nForce 4 Intel Edition, nous vous indiquions que le nouveau chipset de nVidia serait compatible avec les Pentium D, version dual-core du Pentium 4. Ce n'est que partiellement vrai : si les modèles haut de gamme cadencés à 3.0 (PD 830) et 3.2 GHz (PD 840) fonctionnent sans problème, ce n'est pas le cas de la version la plus abordable, le Pentium D 820 fonctionnant à 2.8 GHz. Le Pentium D inclut un mécanisme de protection thermique baptisé EIST, une nouvelle version du Speed Step des Pentium 3. Lorsque le processeur est en surchauffe, son coefficient multiplicateur est baissé à 14x soit... 2.8 GHz. Vous l'aurez compris, cette technologie ne sert pas à grand-chose sur le modèle 820 et Intel l'a désactivé. Cela semble poser problème au nouveau chipset de nVidia qui n'est pas capable de s'adapter. L'Américain n'a rien à dire sur le sujet, si ce n'est que le modèle à 2.8 GHz ne présente aucun intérêt pour les joueurs. C'est Intel qui va être content...

Le meilleur des deux mondes

La première carte graphique AGP et PCI Express, par MSI.



MSI voulait se démarquer de ses petits camarades en proposant des cartes graphiques originales. Le Taïwanais présentait lors du Computex un produit équipé de deux GPU 6800 Ultra. Pas mal, mais Asus et Gigabyte en font déjà. Qu'à cela ne tienne, MSI a plus d'un tour dans son sac et propose finalement une X800XL, la carte 3D la plus populaire du moment, équipée d'un port PCI Express et d'un port AGP. Pour rappel, le X800XL est un GPU nativement PCI Express, qui peut cependant se transformer en carte AGP en utilisant le pont Rialto du constructeur canadien. Une très bonne initiative de la part de MSI, qui, on l'espère, arrivera rapidement dans les échoppes. J'en connais plus d'un qui serait intéressé par une carte aussi évolutive...

Le tampon qui sauve

La consommation des disques durs pour les ordinateurs portables pousse les petits gars de Samsung à trouver des solutions innovantes. Ils travaillent actuellement sur des disques durs de très petites capacités, entre 4 et 16 Go. Une drôle de solution ? Non, revenez, j'ai oublié un petit détail : il n'y a plus de plateaux ni de têtes de lecture : ces disques sont composés uniquement de mémoire flash. Un concept qui améliore les temps d'accès de manière spectaculaire. Ce genre de solution existait déjà pour les applications professionnelles, mais Samsung compte apporter cette technologie dès cet été sur les ultra-portables. Ça ne change pas grand-chose pour nos PC de bureaux, me direz-vous... Que nenni ! Conscient de tout le bien que cette technologie pourrait apporter aux PC de bureau, Samsung envisage des concepts de disques hybrides : ils utiliseraient toujours des plateaux mais disposeraient d'une quantité massive de mémoire flash qui jouerait le rôle de cache ultra rapide pour les données. Il est vrai qu'avec un maximum de 16 Mo de cache, les constructeurs de disques étaient jusque-là très radins. Microsoft est particulièrement intéressé par cette technologie qui pourrait améliorer grandement les temps de chargement de son OS. Longhorn devrait apporter un support très avancé de ce type de disque en gérant les fichiers qui doivent êtres stockés sur la mémoire cache. On va suivre tout ça de très près.

Think different.

Il y a des campagnes de pub qui vont être difficiles à oublier...

Gueule de bois

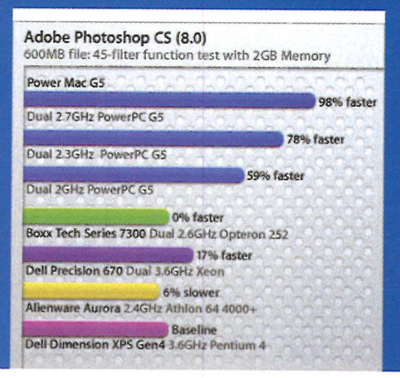
C'est sans doute ma faute. J'avoue, je suis coupable. Depuis le temps que je vous rabâche les oreilles avec iTunes, j'ai succombé courant mai à ma passion secrète. Oui, j'en ai presque honte, j'ai acheté un Powerbook. Une machine d'Apple sur le bureau d'un défenseur acharné du PC, ça faisait un peu désordre. J'ai tenté le destin et il me revient à Mach 2 dans la figure. C'est désormais officiel, mon Mac est une pièce de musée, un objet de collection qui va bientôt prendre la poussière entre les boites de BeOS et la carcasse de mon vieil Atari. Le Mac est mort, il faut se faire une raison. Le 6 juin dernier, Apple a annoncé la fin d'une ère, l'arrêt de la rébellion.

La marque qui a essayé par tous les moyens de sortir du rang a capitulé. La lutte est derrière nous, après vingt ans de moqueries envers les Pentium, Apple s'est résigné : exit le PowerPC, l'avenir du Mac passera par le PC. Enfin plus précisément Intel, qui fournira désormais les processeurs aux machines de Steve Jobs, probablement des Yonah et autres Merom (les fils spirituels des actuels Pentium M). Au moment-même où les PowerPC subissent les plus grosses évolutions de leur histoire pour rentrer dans toutes les consoles de prochaine génération (Playstation 3, Xbox 360 et Revolution), on a du mal à comprendre la décision de tonton Steve. Elle ne s'est pas prise en un jour : on savait depuis longtemps qu'Apple maintenait une version « PC » de son MacOS, depuis la version 10. Une décision prise à l'époque pour mettre la pression sur un IBM qui peinait à faire avancer les G4 dans les MHz, sans parler du G5 dont on ne comptait plus les années de retard. Apple avait envisagé une transition simultanée d'architecture et de génération de système d'exploitation lors du développement de MacOS X, mais Steve Jobs lui-même avait rejeté la chose de peur de perdre ses derniers fans. Mais il faut dire que la situation a bien changé : les dernières années ont été particulièrement prolifiques pour Apple, poussé par les excellentes ventes des iPod et de sa vitrine de vente en ligne, l'iTunes Media Store. Le succès d'estime de Tiger (MacOS 10.4) et de certaines de ses fonctionnalités (accélération 3D de l'interface graphique, moteur de recherche en temps réel « Spotlight ») serait donc suffisant pour imposer une transition de plus aux fans les plus loyaux de la marque, un peu déboussolés par ce retournement de veste. MacOS sur nos PC, un rêve pour beaucoup, mais il n'en est pas question selon Apple : seul le matériel frappé de la pomme pourra faire tourner leur précieux système. Apple permettra en revanche l'installation d'autres OS sur ses machines comme, au hasard, Windows. Je crains cependant fort pour Apple que sa protection logicielle ne fasse long feu...

Pour Apple, le pari est énorme et risqué : ils vont désormais se battre à armes égales contre les grands du PC comme Dell et se prendre en pleine tête des comparaisons au MHz près. La marque pourra-t-elle suivre la cadence des grands du milieu ?

Et quid des prix ? De l'ouverture et de la facilité de mise à jour des PC ? Des secteurs où Apple a toujours été particulièrement mauvais. Reste que techniquement, cette décision tient la route quand on connaît les problèmes d'IBM pour fournir un G5 qui ne fasse pas fondre les Powerbook.

La technologie Centrino et les Pentium M sont effectivement les meilleures solutions mobiles actuelles. Mais pour des clients qui sont amoureux de leur « différence » depuis autant d'années, la pilule reste difficile à avaler...



Les fameux benchmarks made in Apple : ils vont être durs à oublier, eux aussi...

Apple to Use Intel Microprocessors Beginning in 2006

WWDC 2005, SAN FRANCISCO—June 6, 2005—At its Worldwide Developer Conference today, Apple® announced plans to deliver models of its Macintosh® computers using Intel® microprocessors by this time next year, and to transition all of its Macs to using Intel microprocessors by the end of 2007. Apple previewed a version of its critically acclaimed operating system, Mac OS® X Tiger, running on an Intel-based Mac® to the over 3,800 developers attending CEO Steve Jobs' keynote address. Apple also announced the availability of a Developer Transition Kit, consisting of an Intel-based Mac development system along with preview versions of Apple's software, which will allow developers to prepare versions of their applications which will run on both PowerPC and Intel-based Macs.

"Our goal is to provide our customers with the best personal computers in the world, and looking ahead Intel has the strongest processor roadmap by far," said Steve Jobs, Apple's CEO. "It's been ten years since our transition to the PowerPC, and we think Intel's technology will help us create the best personal computers for the next ten years."

"We are thrilled to have the world's most innovative personal computer company as a customer," said Paul Otellini, president and CEO of Intel. "Apple helped found the PC industry and throughout the years has been known for fresh ideas and new approaches. We look forward to providing advanced chip technologies, and to collaborating on new initiatives, to help Apple continue to deliver innovative products for years to come."

"We plan to create future versions of Microsoft Office for the Mac that support both PowerPC and Intel processors," said Roz Ho, general manager of Microsoft's Macintosh Business Unit. "We have a strong relationship with Apple and will work closely with them to continue our long tradition of making great applications for a great platform."

"We think this is a really smart move on Apple's part and plan to create future versions of our Creative Suite for Macintosh that support both PowerPC and Intel processors," said Bruce Chizen, CEO of Adobe.

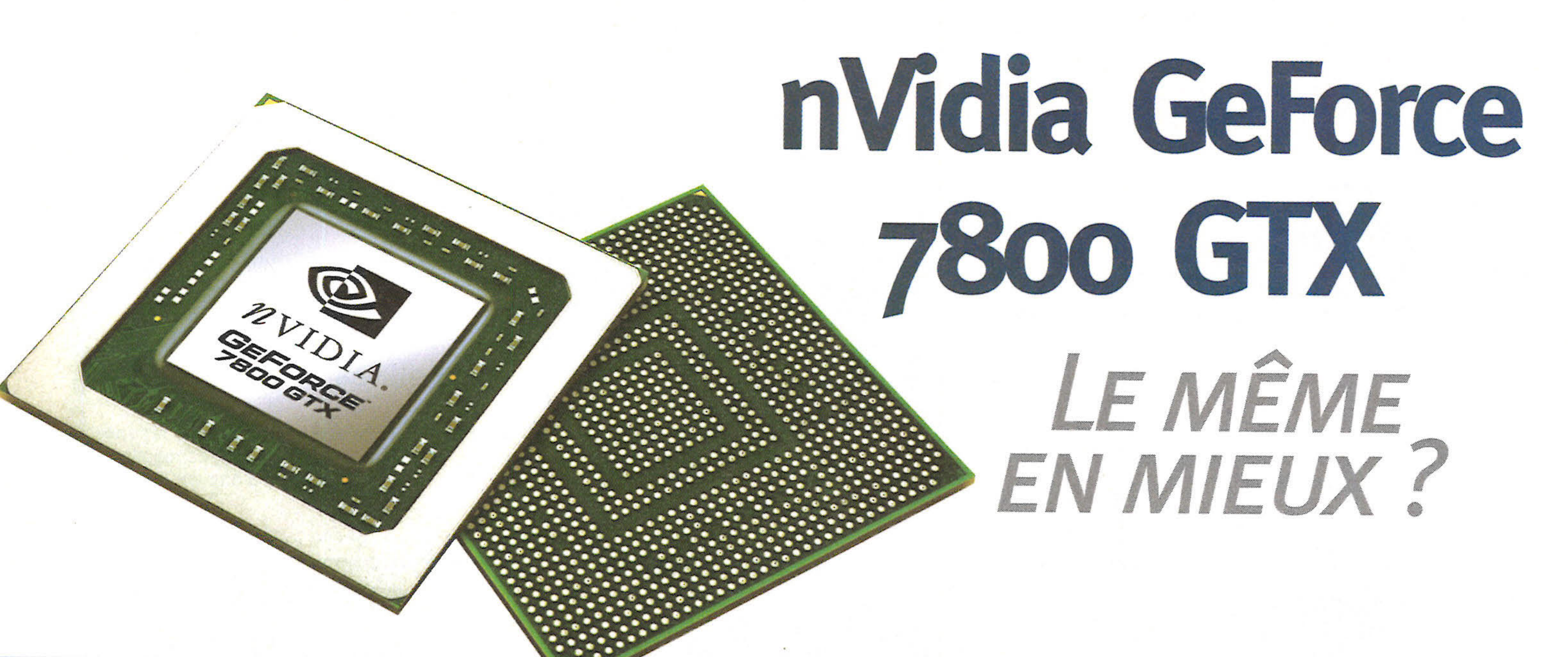
The Developer Transition Kit is available starting today for $999 to all Apple Developer Connection Select and Premier members. Further information for Apple Developer Connection members is available at developer.apple.com. Intel plans to provide industry leading development tools support

"http://www.apple.com/macosx/"

L'avenir du PC ? On me souffle à l'oreille que notre ami Billou rigole bien dans son coin...

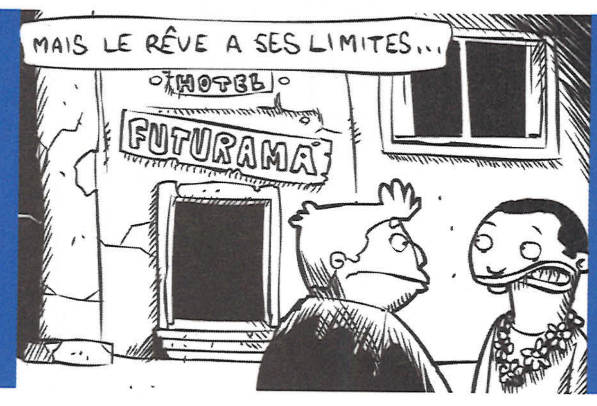
nVidia GeForce 7800 GTX

LE MÊME EN MIEUX ?



Certaines formes de douleur sont parfois salvatrices. Prenez le cas des GeForce FX : un bon gros flop camouflé par une couche de drivers. Ça fait mal à l'ego, mais ça permet aussi de rebondir : le coup d'orgueil de nVidia s'appelait GeForce 6. Un an après leur introduction, l'Américain nous propose son GeForce 7. Évolution ou révolution ?

C_Wiz





Refroidissement simple slot sur un modèle haut de gamme, ça fait un bail que l'on n'avait pas vu ça chez nVidia...

Il existe des lois immuables dans le monde de l'informatique : Intel produit des processeurs qui chauffent moins que ceux de ses concurrents, Microsoft élève les écrans bleus, ATI et nVidia sortent une nouvelle génération de cartes 3D tous les ans, avec une version « améliorée » au bout de six mois. En fait, quand on y réfléchit à deux fois, Intel est un peu dans l'impasse avec ses Pentium 4, Windows XP est relativement stable et nVidia n'a pas sorti de mise à jour de sa gamme de cartes depuis l'année dernière. On attendait une réponse face aux X850 XT PE d'ATI, mais nVidia est resté silencieux, mettant en avant son SLI pour concurrencer les nouvelles-nées canadiennes. Comme quoi tout change...

G70 pipelines

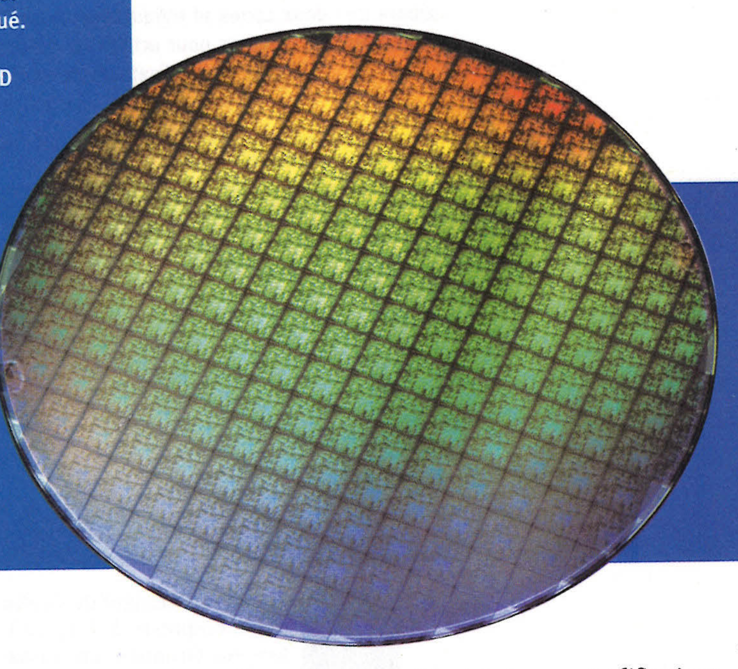
Il faut dire que nVidia a cultivé le mystère autour de son nouveau bébé. Entre les changements de noms de code, les GPUs soi-disant annulés et l'annonce du partenariat avec Sony pour la Playstation 3, on ne savait pas grand-chose de celui qu'on appelait G70. Contrairement à ce que le changement de nom de code laissait penser (jusque-là nVidia utilisait des noms du type NV45), nVidia n'est pas reparti de zéro. Le 7800 GTX reprend les bases posées par l'architecture des 6800 : des pipelines nombreux qui offrent un compromis intéressant entre puissance d'exécution des shaders et capacité d'affichage de textures. Le 6800 n'était pas sans problèmes : s'il introduisait le Shader Model 3.0, le support de certaines fonctionnalités n'était pas idéal. La principale nouveauté du modèle 3.0 tient dans sa capacité à offrir des branchements, c'est-à-dire ajouter des conditions (mon pixel est-il bleu ? etc.) dans le code des shaders. Une révolution qui n'a pas vraiment eu son effet : les branchements étaient très coûteux, trop même pour être utilisés correctement dans les jeux.

Accélération vidéo ?

Assez ironiquement, nos cartes graphiques ne jouent qu'un rôle limité dans l'affichage de vidéos (DVD, DivX, etc...) sur nos PC. La faute à Microsoft : on attendait depuis fort longtemps l'arrivée de DXVA, une API d'accélération vidéo utilisable par nos cartes 3D. nVidia avait d'ailleurs anticipé cette annonce en présentant PureVideo.
Derrière ce nom marketing générique se cache une série d'optimisations pour accélérer le décodage de certains types de fichiers particulièrement gourmands. On retrouve également des améliorations au niveau du désentrelacement des vidéos, particulièrement utiles pour les utilisateurs de cartes tuner TV. Microsoft propose depuis peu son patch DXVA et ATI tout comme nVidia a ajouté au sein de ses drivers ces accélérations pour ses cartes actuelles (le GeForce 6800 souffre cependant d'un certain nombre de bugs qui limitent l'intérêt de la technologie). Le PureVideo est de retour sur la 7800, débugué. On parle également d'une accélération du nouveau format H.264 (la version améliorée du MPEG-4 qui sera utilisé par les futurs DVD haute définition), ATI ayant fait la même annonce pour son R520...

Si les premiers modèles de 7800 ne seront équipés que de 256 Mo de RAM, nVidia compte rapidement lancer des versions 512 Mo. Joie ?





Un peu plus de 300 millions de transistors gravés en 0,11 micron : TSMC s'est surpassé...



Le meilleur du FX

Non, cher lecteur, ce n'est pas une hallucination, nVidia a bel et bien récupéré une fonctionnalité du GeForce FX. Rassurez-vous, il ne s'agit pas de son système de ventilation, ou encore de ses performances. Parmi les instructions les plus utilisées dans le code des shaders, on trouve l'utilisation en simultané d'une multiplication et d'une addition. Le GeForce FX disposait d'optimisations pour réaliser très rapidement ces calculs et bizarrement, elles avaient disparu de la gamme 6. nVidia répare cet oubli en doublant la rapidité de calcul de cette instruction sur le 7800. Côté géométrie, nVidia a augmenté le nombre d'unités de calcul des vertex : elles passent de six à huit, ce qui permettra d'augmenter un peu plus la complexité des objets rendus à l'écran. L'Américain parle également d'optimisations sur la génération des triangles (toutes les surfaces sont découpées en triangles avant de passer dans la moulinette des pixels shaders) sans plus de précisions. On notera enfin des améliorations du côté des unités de texture avec un cache plus rapide. Cela devrait accélérer notablement le filtrage anisotrope. Les modifications apportées au niveau des pipelines apportent, selon nVidia, un gain d'environ 25% à fréquence égale entre le GeForce 6 et le GeForce 7. On s'empressera de le vérifier dans la pratique mais on peut en attendant saluer le travail de profilage effectué par l'Américain : ces modifications, aussi minimes soient-elles, servent à améliorer l'efficacité de l'utilisation des unités de calculs.

Tout pour la musique

Les améliorations de l'architecture ne se limitent pas aux performances, on trouve des nouveautés assez intéressantes du côté de l'anti-aliasing. Depuis les Radeon 9800, ATI dispose de grilles programmables pour éviter certains effets de floutage désagréables sur les textures. Half-Life 2 fait partie des jeux qui mettent cette possibilité en avant. La GeForce 7800 dispose à son tour des grilles programmables, ce qui ravira les développeurs. nVidia rajoute également un nouveau mode dit de transparence adaptative. Un des problèmes de l'anti-aliasing est qu'il a tendance à faire disparaître de très petits objets comme des grillages (un problème auquel ATI s'est également intéressé avec son CrossFire). Les techniques actuelles se contentent de lisser les contours des objets, ce qui pose problème lorsque ledit objet est minuscule : en lissant ses contours on le fait disparaître. nVidia utilise le canal alpha pour délimiter certaines zones de la texture qui devront être aliasées, en plus des contours, ce qui permet de préserver un plus grand nombre de détails.

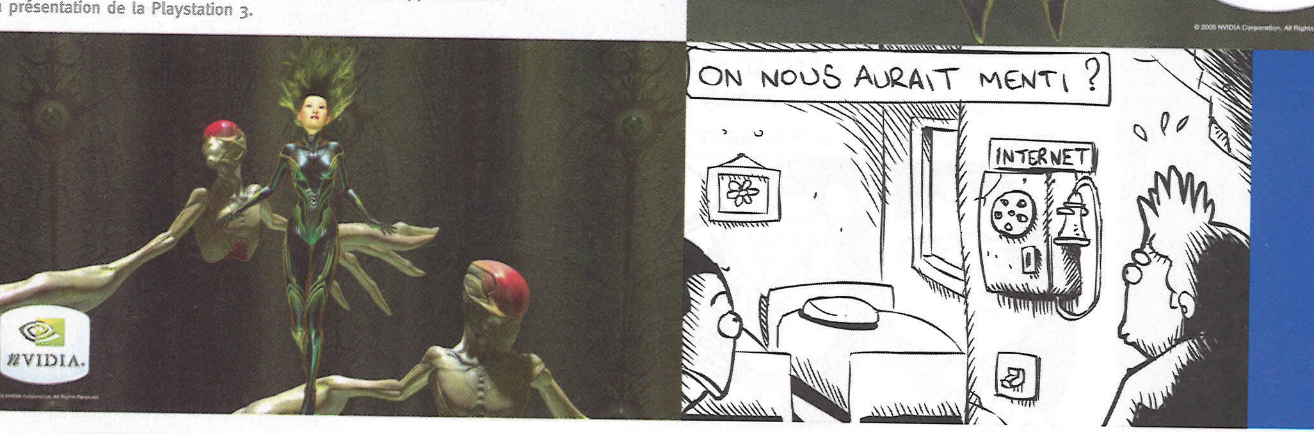


Le SLI rempile

Comme son petit frère, le GeForce 7800 GTX supportera également le SLI. nVidia profite d'ailleurs de l'annonce de son nouveau bébé pour évoquer certaines des améliorations qui viendront au niveau des drivers. C'est bien entendu une réponse au CrossFire d'ATI, fraîchement annoncé et dont je vous raconte tout quelque part dans ce magazine. nVidia travaille actuellement au support de la version 64 bits de Windows XP mais aussi de Linux, deux OS jusque-là oubliés. D'autres améliorations tiendront dans l'interface annoncée comme plus conviviale : elle autorisera l'overclocking séparé des deux cartes et nVidia nous promet qu'il ne sera plus nécessaire de rebooter pour activer ou désactiver le mode multi carte. Les utilisateurs de configurations bi-écrans seront ravis de l'entendre...

Luna, la nouvelle égérie de nVidia, avait fait sa première apparition lors de la présentation de la Playstation 3.

Non, les cheveux verts, ce n'est pas mon truc...



Retour à Taïwan Lors du lancement du GeForce FX, nVidia s'était empressé de blâmer TSMC, son fondeur taïwanais qui n'avait pas réussi à faire fonctionner la puce de nVidia aux fréquences espérées. Tant et si bien que c'est IBM qui s'était occupé de la production des GeForce 6, avec, ironie du sort, des fréquences encore plus faibles. Le partenariat avec IBM passe à la trappe et c'est de nouveau TSMC qui fabrique les GeForce 7 avec un procédé de 0,11 micron. Une fréquence de 430 MHz pour une puce assez impressionnante de plus de 300 millions de transistors. Les huit unités vertex sont épaulées par 24 pipelines, soit 8 de plus que sur le 6800. Côté mémoire, alors que les futures consoles seront équipées de GDDR3 à 700 MHz, la 7800 GTX se contente d'une fréquence de 600 MHz. Il faut croire que Microsoft truste toute la production des puces les plus rapides pour équiper ses consoles. On appréciera le retour d'une solution de refroidissement sur un slot, semblable à ce qui se faisait pour les 6800 GT. On notera que la carte est encore plus longue que les 6800, de deux bons centimètres. Il faudra faire attention aux problèmes de compatibilité avec les cartes mère et avec certains boîtiers à l'emplacement réduit. Une fréquence de fonctionnement revue à la hausse, des entrailles retravaillés, huit unités vertex et 24 pipelines, de quoi offrir un gain de performances sensible par rapport au 6800 Ultra ? Les chiffres annoncés par nVidia donnent des gains compris entre 30 et 50% selon les applications, Doom III par exemple profitant assez peu avec un maigre 25%, contre plus de 50 sur Halo ou Half-Life 2, le tout en 1600 par 1200 (avec anti-aliasing 4x et filtrage anisotrope 8x). Plutôt pas mal tant les modifications apportées au design original des GeForce 6 semblent minimes. Avec le GeForce 7800 GTX, nVidia reprend la tête dans la course aux performances. Sans être révolutionnaire, les futures GeForce 7 semblent combler sur le papier les limitations des 6800. Dès lors on pourrait se demander si l'appellation GeForce 7 n'est pas un peu galvaudée. Peu importe, ne gâchons pas notre plaisir : le gain de performance, sans renouveler la claque proposée l'année dernière, est tout de même sensible. Reste à voir quelle sera la réponse d'ATI. Annoncé pour le mois de mai, puis pour le mois de juin, le R520 est de nouveau repoussé, probablement à la mi-juillet. En attendant, nVidia a, sur le papier, l'avantage.

nVidia pense aussi au public féminin qui nous lit en proposant un top modèle masculin... Alors les filles, on en redemande ?





Ecran TFT 19 pouces LCD - 16ms, 1280 x 1024 @ 75 Hz
289,99 € TTC



Ecran TFT 17 pouces LCD - 16ms, 1280 x 1024 @ 75 Hz **219,99 € TTC**



Moniteur CRT 17 pouces
1280 x 1024, pitch 0.26
à partir de **99,99 € TTC**

Eco + 2400+

Processeur AMD **Sempron™ 2400+**
Mémoire **256 Mo DDR** PC2700
Disque dur **40 Go** 7200T
Carte mère Asrock **K7S41GX**
chipset SiS 741 - DDR PC3200
Carte Graphique
Real 256E 64 Mo intégrée **AGP 8X**
Lecteur CD-ROM **52x**
Boitier ATX 400W + 2 x **USB 2.0 en façade**
Carte **son 5.1** intégrée
6 x USB 2.0 - réseau lan 10/100
Souris 2 boutons + molette
Clavier standard 105 touches
Haut-parleurs 2.0

249,99 € TTC
1 639,83 F TTC

Buro + 3000+

Processeur AMD **Sempron™ 3000+**
Mémoire **512 Mo DDR** PC2700
Disque dur **80 Go** 7200T
Carte mère Asrock **K7VT4A+**
chipset VIA KT400A
Carte Graphique
ATI **Radeon 9250 128** Mo TV
Graveur **DVD multiformat double couche**
16x DVD+/-R, 4x DVD+R9 DL
6x DVD+/-RW, 48x CDR, 24x CDRW, 16x DVD, 48x CD
Boitier ATX 400W + 2 x **USB 2.0 en façade**
Carte **son 5.1** intégrée
6 x USB 2.0 - réseau lan 10/100
Souris 2 boutons + molette
Clavier standard 105 touches
Haut-parleurs 2.0

399,99 € TTC
2 623,76 F TTC

ZXP 3000+ 3000+

Processeur AMD **Sempron™ 3000+**
Mémoire **512 Mo DDR** PC2700
Disque dur **80 Go** 7200T
Carte mère Asrock **K7VT4A+**
chipset VIA KT400A
Carte Graphique
NVidia **GeForce 6200 A 256** Mo TV
Graveur **DVD multiformat double couche**
16x DVD+/-R, 4x DVD+R9 DL
6x DVD+/-RW, 48x CDR, 24x CDRW, 16x DVD, 48x CD
Boitier ATX 400W + 2 x **USB 2.0 en façade**
Carte **son 5.1** intégrée
6 x USB 2.0 - réseau lan 10/100 - TV out
Souris 2 boutons + molette
Clavier standard 105 touches
Haut-parleurs 2.0

449,99 € TTC
2 951,74 F TTC

Basic P4 530J 3,0 Ghz Hyper-Threading

Processeur
Intel® **Pentium® 4 530J 3,00 Ghz**
Mémoire **512 Mo DDR** PC3200
Disque dur **80 Go** 7200T
Carte mère Asus **P5P800S**
chipset Intel i848P - AGP8x - SATA
Carte Graphique
NVidia **GeForce 6200 A 256** Mo TV
Graveur **DVD multiformat double couche**
16x DVD+/-R, 4x DVD+R9 DL
6x DVD+/-RW, 48x CDR, 24x CDRW, 16x DVD, 48x CD
Boitier ATX 400W + 2 x **USB 2.0 en façade**
Carte **son 5.1** 6 canaux intégrée
6 x USB 2.0 - réseau lan 10/100 - **SATA** - TV out
Souris 2 boutons + molette
Clavier standard 105 touches
Haut-parleurs 2.0

549,99 € TTC
3 607,670F TTC

Home 64 64 bits HyperTransport 3000+

Processeur
AMD **Athlon™ 64 3000+**
Mémoire **512 Mo DDR** PC3200
Disque dur **120 Go** 7200T 8 Mo
Carte mère Asus **K8N**
chipset nForce 3 - Serial ATA
Carte Graphique
NVidia **GeForce 6600 GT 256** Mo - TV DVI
Graveur **DVD multiformat double couche**
16x DVD+/-R, 4x DVD+R9 DL
6x DVD+/-RW, 48x CDR, 24x CDRW, 16x DVD, 48x CD
Boitier ATX 400W + 2 x **USB 2.0 en façade**
Carte **son 5.1** 6 canaux intégrée
6 x USB 2.0 - réseau lan 10/100 - TV out
Souris 2 boutons + molette
Clavier standard 105 touches
Haut-parleurs 2.0

649,99 € TTC
4 263,65 F TTC

Player P4 540J 3,2 Ghz Hyper-Threading

Processeur
Intel® **Pentium® 4 540J 3,20 Ghz**
Mémoire **512 Mo DDR** PC3200
Disque dur **160 Go** 7200T 8 mo
Carte mère Asus **P5P800S**
chipset Intel i848P - AGP8x - SATA
Carte Graphique
NVidia **GeForce 6600 GT 256** Mo - TV DVI
Graveur **DVD multiformat double couche**
16x DVD+/-R, 4x DVD+R9 DL
6x DVD+/-RW, 48x CDR, 24x CDRW, 16x DVD, 48x CD
Boitier ATX 400W + 2 x **USB 2.0 en façade**
Carte **son 5.1** 6 canaux intégrée
6 x USB 2.0 - réseau lan 10/100 - **SATA** - TV out
Souris 2 boutons + molette
Clavier standard 105 touches
Haut-parleurs 2.0

749,99 € TTC
4 919,61 F TTC

Player 64 64 bits HyperTransport 3500+

Processeur
AMD **Athlon™ 64 3500+** (socket 939)
Mémoire **512 Mo DDR** PC3200
Disque dur **160 Go SATA** 7200T 8 Mo
Carte mère Asus **K8N-E Deluxe**
chipset nForce 3 250GB - Serial ATA
Carte Graphique
NVidia **GeForce 6800 GT 256** Mo
Graveur **DVD multiformat double couche**
16x DVD+/-R, 4x DVD+R9 DL
6x DVD+/-RW, 48x CDR, 24x CDRW, 16x DVD, 48x CD
Boitier ATX 400W + 2 x **USB 2.0 en façade**
Carte **son 7.1** 8 canaux intégrée
6 x USB 2.0 - réseau Gigabit lan - **FireWire** - TV out
Souris 2 boutons + molette
Clavier standard 105 touches
Haut-parleurs 2.0
SERIAL ATA

899,99 € TTC
5 903,55 F TTC

Power P4 550 3,4 Ghz Hyper-Threading

Processeur
Intel® **Pentium® 4 550 3,40 Ghz**
Mémoire **512 Mo DDR 2** PC4200
Disque dur **160 Go SATA** 7200T 8 Mo
Carte mère Asus **P5GDC Pro**
chipset Intel 915P - PCI-E 16x - SATA
PCI EXPRESS Carte Graphique
ATI **Radeon X800 XL 256** Mo - TV DVI
Graveur **DVD multiformat double couche**
16x DVD+/-R, 4x DVD+R9 DL
6x DVD+/-RW, 48x CDR, 24x CDRW, 16x DVD, 48x CD
Boitier ATX 400W + 2 x **USB 2.0 en façade**
Carte **son 7.1** 8 canaux intégrée
6 x USB 2.0 - réseau Gigabit lan - TV out
Souris 2 boutons + molette
Clavier standard 105 touches
Haut-parleurs 2.0
DDR 2 SERIAL ATA

999,99 € TTC
6 559,50 F TTC

Power 64 64 bits HyperTransport 3500+

Processeur
AMD **Athlon™ 64 3500+** (socket 939)
Mémoire **512 Mo DDR** PC3200
Disque dur **250 Go SATA** 7200T 8 Mo
Carte mère Asus **A8N-E**
chipset nForce 4 Ultra - Serial ATA - PCI Express
PCI EXPRESS Carte Graphique
ATI **Radeon X800 XL 256** Mo - TV DVI
Graveur **DVD multiformat double couche**
16x DVD+/-R, 4x DVD+R9 DL
6x DVD+/-RW, 48x CDR, 24x CDRW, 16x DVD, 48x CD
Boitier ATX 400W + 2 x **USB 2.0 en façade**
Carte **son 7.1** 8 canaux intégrée
6 x USB 2.0 - réseau Gigabit lan - TV out
Souris 2 boutons + molette
Clavier standard 105 touches
Haut-parleurs 2.0
SERIAL ATA

1 049,99 € TTC
6 887,48 F TTC

Expert 550 3,4 Ghz Hyper-Threading

Processeur
Intel® **Pentium® 4 550 3,40 Ghz**
Mémoire **1024 Mo DDR 2** PC4200
Disque dur **250 Go SATA** 7200T 8 Mo
Carte mère Asus **P5GDC Deluxe**
chipset Intel 915P - PCI-E 16x - SATA
PCI EXPRESS Carte Graphique
NVidia **GeForce PCX 6800 GT 256** Mo
Graveur **DVD multiformat double couche**
16x DVD+/-R, 4x DVD+R9 DL
6x DVD+/-RW, 48x CDR, 24x CDRW, 16x DVD, 48x CD
Boitier ATX 400W + 2 x **USB 2.0 en façade**
Carte **son 7.1** 8 canaux intégrée
6 x USB 2.0 - réseau Gigabit lan - **FireWire** - TV out
Souris 2 boutons + molette
Clavier standard 105 touches
Haut-parleurs 2.0
DDR 2 SERIAL ATA

1 199,99 € TTC
7 871,42 F TTC

Pro 3800+ 64 bits HyperTransport 3800+

Processeur
AMD **Athlon™ 64 3800+** (socket 939)
Mémoire **1024 Mo DDR** PC3200
Disque dur **250 Go SATA** 7200T 8 Mo
Carte mère Asus **A8N SLI**
chipset nForce 4 - Serial ATA - PCI Express
PCI EXPRESS Carte Graphique
NVidia **GeForce PCX 6800 GT 256** Mo
Graveur **DVD multiformat double couche**
16x DVD+/-R, 4x DVD+R9 DL
6x DVD+/-RW, 48x CDR, 24x CDRW, 16x DVD, 48x CD
Boitier ATX 400W + 2 x **USB 2.0 en façade**
Carte **son 7.1** 8 canaux intégrée
6 x USB 2.0 - réseau Gigabit lan - **FireWire** - TV out
Souris 2 boutons + molette
Clavier standard 105 touches
Haut-parleurs 2.0
SERIAL ATA

1 249,99 € TTC
8 199,40 F TTC

Performance 560J 3,6 Ghz Hyper-Threading

Processeur
Intel® **Pentium® 4 560J 3,60 Ghz**
Mémoire **1024 Mo DDR 2** PC4200
Disque dur **300 Go SATA** 7200T 16 Mo
Carte mère Asus **P5GDC Deluxe**
chipset Intel 915P - PCI-E 16x - SATA
PCI EXPRESS Carte Graphique
NVidia **GeForce PCX 6800 GT 256** Mo
Graveur **DVD multiformat double couche**
16x DVD+/-R, 4x DVD+R9 DL
6x DVD+/-RW, 48x CDR, 24x CDRW, 16x DVD, 48x CD
Boitier ATX 400W + 2 x **USB 2.0 en façade**
Carte **son 7.1** 8 canaux intégrée
6 x USB 2.0 - réseau Gigabit lan - **FireWire** - TV out
Souris 2 boutons + molette
Clavier standard 105 touches
Haut-parleurs 2.0
DDR 2 SERIAL ATA

1 399,99 € TTC
9 183,33 F TTC

Toutes les modifications sont possibles.
Vous pouvez aussi réaliser votre configuration sur mesure.
Matériel garanti 1 ans pièces et main d'oeuvre. Garantie retour atelier.

Windows XP Home (édition familiale) **version oem : 89 euro**
Configurations vendues sans moniteur et sans système d'exploitation.
Moniteurs à partir de 99 euro. Logiciel Microsoft® Windows XP® à partir de 89 euro.

Horaires :
Mardi à Samedi
10h30-19h
sans intérruption



e-mail : **zanax@wanadoo.fr**
Tél. : **01 48 84 79 13**
Fax : 01 48 92 35 88
Zanax Multimedia
27, avenue René Panhard
94 320 Thiais

ATI CrossFire

Deux pour le prix de deux

Même avec la meilleure volonté du monde, ATI a encore du chemin à parcourir pour rejoindre nVidia du côté des cartes mère.

Une bonne année après l'annonce du SLI par nVidia, c'est au tour d'ATI de dévoiler une technologie multicarte pour joueurs trop riches. Le Canadien a pris du recul et essaye de combler certaines des lacunes de la technologie de nVidia. Une réussite ?

C_Wiz

LA COHABITATION S'INSTALLE TOUT DE MÊME

DAMN!

REUH

BIP

BIP

HELP

MAYDAY!



La course à la puissance pousse nos amis les constructeurs à ressortir des concepts que l'on avait un peu oubliés. En ressuscitant le bon vieux SLI des 3DFX, nVidia espérait réveiller les souvenirs des plus vieux d'entre nous qui rêvaient devant les gains de performances apportés par les Voodoo 2. Révolutionnaire à l'époque, la nouvelle version du SLI n'a pourtant pas attiré les foules : même les joueurs les plus invétérés n'ont pas adhéré au concept de la multiplication des cartes 3D, déjà bien bruyantes à l'unité. Reste que ce SLI est un argument marketing important dans la course aux performances, même si ses ventes sont anecdotiques. Le Canadien se devait de contrer le SLI avant d'introduire son architecture R520, repoussée de quelques semaines...

Erreurs en série

Un an après son introduction, le constat est douloureux pour la technologie multi-cartes de nVidia. Outre le fait qu'il faille que les deux cartes soient identiques jusqu'au BIOS, nombre d'utilisateurs parlent de bugs graphiques ou de problèmes de stabilité. La nécessité de rebooter pour désactiver le SLI ou le fait qu'on ne puisse pas utiliser de bi-écran en simultané n'arrange rien. Plus compliqué encore : la compatibilité des jeux. Même si les derniers drivers en date permettent de créer manuellement des profils, les résultats ne sont pas forcément probants. Plus surprenant, certaines applications accélérées au début ne le sont plus dans les dernières versions des pilotes, c'est notamment le cas d'Unreal Tournament 2004. Toutes ces critiques sont du pain béni pour ATI qui tente avec son CrossFire de les corriger une à une. En théorie. Pour utiliser en simultané deux cartes 3D PCI Express, il faut, par un moyen ou un autre, mélanger le travail effectué par les deux GPU pour qu'il soit affiché à l'écran. nVidia utilise un connecteur interne présent sur ses séries 6600 et 6800. ATI n'ayant pas prévu cela, ils ont dû trouver un moyen détourné. Cela passera par une carte graphique spécifique « CrossFire Edition ». Elle est munie d'un connecteur externe propriétaire et est fournie avec un câble qui redirige la sortie DVI de la carte esclave vers la carte maîtresse. La carte « Cross Fire » reste très proche des X800 existantes : la magie opère grâce à une puce additionnelle baptisée compositing engine. Bien entendu, pour utiliser deux cartes graphiques PCI Express, il faut disposer d'une carte mère offrant deux ports dédiés. ATI propose une déclinaison de son chipset Xpress 200 compatible, mais le constructeur indique qu'il ne bridera pas ses pilotes. En clair, on pourrait également utiliser le CrossFire sur une plate-forme nForce 4.
Cela devrait ravir nVidia... ATI produira lui-même toutes les cartes CrossFire et les revendra aux différents partenaires. Elles sont au nombre de trois, une surprenante version X800 128 Mo, une X800 256 Mo et une X850 équipée elle aussi de 256 Mo de RAM. Selon la carte dont vous disposez déjà, vous devrez opter pour l'une ou l'autre de ces solutions. Les cartes CrossFire s'adapteront automatiquement : si l'on dispose d'une X800 Pro n'utilisant que 12 pipelines, la carte

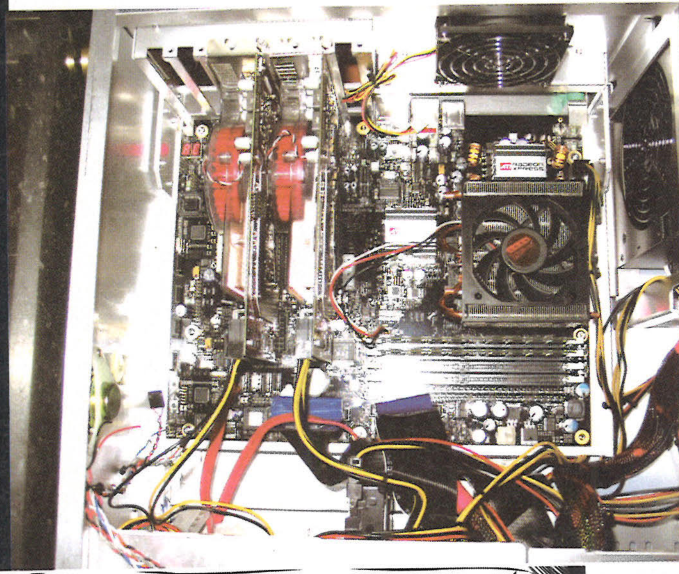
Les cartes CrossFire Edition

	Compatibilité	Prix (approximation TTC)
SX800 CrossFire 128 Mo	X800, X800 Pro, X800 XL, X800 XT, X800 XT PE	250 euros
X800 CrossFire 256 Mo		300 euros
X850 CrossFire 256 Mo	X850 Pro, X850 XT, X850 XTPE	550 euros

Gains en 1600x1200 AA 4X, AF 8X

UT2003	25%
RTCW	75%
Splinter Cell : Chaos Theory	97%

Le CrossFire en action sur plate-forme AMD.



Le compositing engine du CrossFire en action : chaque carte calcule la moitié du damier avant que l'image soit recomposée.

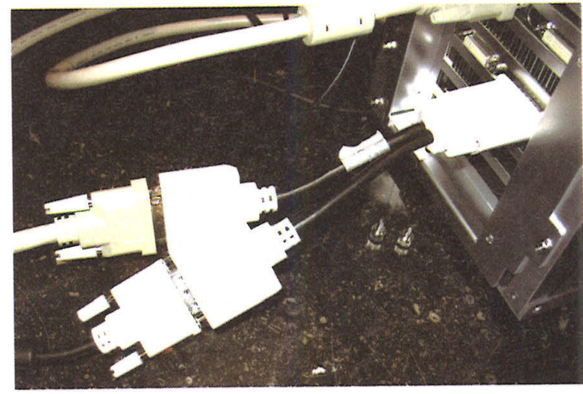
maîtresse désactivera 4 de ses pipelines pour s'aligner. Un concept assez surprenant que l'on attendra de juger en pratique.

Compatibilité totale ? Pour espérer que sa technologie ait un impact, ATI se devait d'offrir la compatibilité la plus large possible. Dans ce but, le Canadien a doté ses cartes de trois modes de fonctionnement. On retrouve bien entendu les modes AFR (chaque carte calcule une image sur deux) et SFR (chaque carte calcule la moitié de l'image), mais également un mode dit SuperTiling. Cette variante du SFR découpe l'image sous la forme d'un damier pour répartir au mieux la charge selon le positionnement des objets. C'est ce mode qui sera utilisé par défaut et ATI l'annonce fièrement, il offre une compatibilité totale avec les applications DirectX. Pour les jeux qui ne profiteraient pas d'une augmentation du nombre d'images par seconde (on pense aux titres les plus anciens), ATI propose de mettre à profit les deux cartes pour améliorer la qualité de l'image. Ce mode d'anti-aliasing baptisé SuperAA met à profit le côté programmable des algorithmes d'ATI pour calculer deux filtrages qui seront automatiquement cumulés par le « compositing engine » de la carte maîtresse. Côté performances, ATI annonce des gains assez variables allant de 25% pour UT2004 à plus de 95% pour le denier opus de Splinter Cell. ATI faisait d'ailleurs la démonstration d'un patch apportant les mêmes effets graphiques que la version Shader Model 3.0 de nVidia.

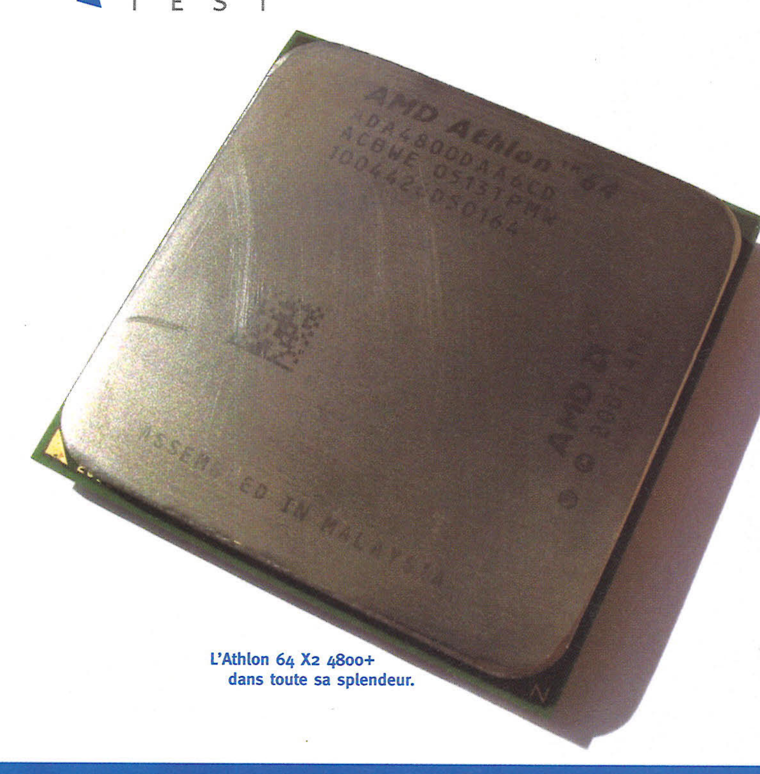
ATI propose également une version Intel de son Xpress 200 CrossFire.



Cross Failleur ? Il ne faut pas perdre une occasion... Quel avenir pour le CrossFire ? Sur le papier, ATI semble corriger les problèmes les plus ennuyeux de la technologie de nVidia, mais cela sera-t-il suffisant pour intéresser les joueurs ? À quelques jours des annonces des nouvelles générations de cartes 3D, le CrossFire a au moins le mérite de pérenniser un peu plus les investissements réalisés dans les générations actuelles. Le succès de cette solution passera par un gros travail au niveau des pilotes et la compatibilité avec les chipsets actuels comme le nForce 4 sera indispensable. ATI n'a pas le droit à l'erreur sous peine de voir la technologie faire figure de simple outil marketing.



La beauté des démonstrations : la version de test du dongle était trop courte pour relier les deux cartes.



L'Athlon 64 X2 4800+ dans toute sa splendeur.

Athlon 64 X2 4800+

Leçon de design

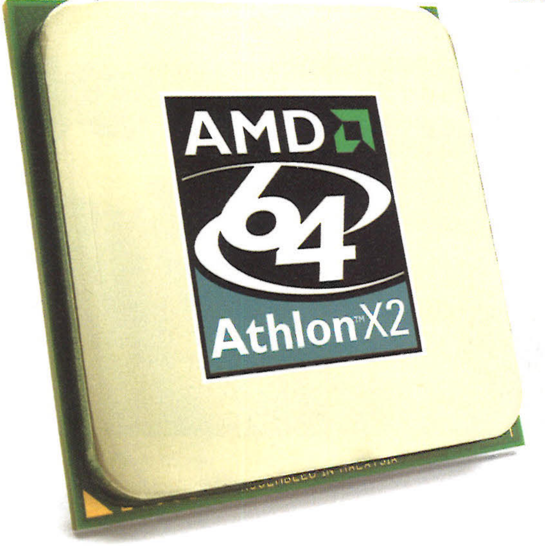
Quelques semaines après Intel, c'est au tour d'AMD de dévoiler officiellement ses processeurs dual-core. Après un Pentium D pas franchement convaincant dans les jeux, les bonnes performances des Athlon 64 vont-elles se démultiplier sur le X2 ?

C_Wiz



Les configurations de test

Carte mère Intel D955XBK (i955X)
Processeur Intel Pentium EE (3.2 GHz)
1 Go de RAM DDR2 667 (2x512 Mo)
Carte mère Asus A8N-SLI Deluxe (nForce 4)
Processeur AMD Athlon FX-55 (2.6 GHz)
Processeur AMD Athlon 64 X2 4800+ (2.4 GHz)
1 Go de RAM DDR 400 (2x512 Mo)
Carte graphique ATI Radeon X850 XT PE
Windows XP SP2
DirectX 9.0c
Drivers ATI Catalyst 5.6 bêta



Le monde de l'informatique est rempli de paradoxes. Si les annonces des Pentium D et des Athlon 64 X2 sont rapprochées dans le temps, tout les éloigne dans le fond. Chez Intel, on enchaîne les douches froides : entre les retards et les annulations, les deux dernières années ont été particulièrement difficiles. L'architecture Netburst du Pentium 4 a fini par rentrer dans le mur des fréquences, incapable de franchir la barrière bien symbolique des 4 GHz. L'aveu d'échec est sorti de la bouche de Pat Gelsinger : l'architecture Netburst vit ses derniers instants. Les difficultés de production de la technologie 0,09 micron n'ont rien arrangé pour Intel qui a dû passer un peu plus tôt que prévu au plan B. Exit les montées en fréquence, l'avenir est au dual-core, un moyen de temporiser un peu plus avant de bifurquer vers le Pentium M, la star actuelle chez Intel : son avenir est tellement radieux que même Apple l'a adopté.
La solution de repli s'appelle Pentium D et son design se résume à un simple copié/collé : deux Pentium 4 qui, bien que côte à côte, doivent passer par le chipset pour communiquer. Stupeur.

Le malheur des uns...

Le contraste est saisissant : chez AMD, les choses vont plutôt bien depuis quelques années. Après le succès d'estime des Athlon et Athlon XP, l'Athlon 64 a gagné un double pari : imposer une technologie à son concurrent de toujours (le 64 bits) et se présenter comme une alternative viable auprès de ceux qui ne juraient

Un discours cohérent

Pour comprendre les avantages proposés par l'interface d'interconnexion des cores de l'Athlon X2, il faut se pencher sur le fonctionnement du système d'exploitation. Sous Windows XP, entre les services, l'antivirus, le firewall et la palanquée d'utilitaires installés en mémoire, on a en moyenne une cinquantaine de processus qui tournent en simultané, en plus d'un éventuel jeu. Le système dispose d'un ordonnanceur qui va s'occuper de la répartition des tâches selon la charge de chaque CPU. La position donnée à chaque processus n'est cependant pas fixe : elle peut varier avec le temps et le système d'exploitation prend un malin plaisir à déplacer les processus mettant à mal l'HyperThreading des Pentium EE (voir le numéro précédent). Quand cela arrive, un processus peut avoir besoin de données qui sont restées stockées sur le cache de l'autre core. Le protocole MOESI rentre alors en œuvre pour transférer les données à la demande, et pourra même les déplacer si nécessaire. Lorsque cela se produit sur un Pentium D, les données doivent transiter jusqu'au chipset de la carte mère, puis remonter vers l'autre core. Non seulement cela ajoute une latence supplémentaire, mais cela vient empiéter en prime sur le bus unique qui relie le processeur au reste de la carte mère, de la mémoire à la carte graphique en passant par les disques durs.
La solution d'AMD brille par son élégance puisque le MOESI s'applique à l'intérieur du processeur. Et dans le cas d'une application multi-threadée, c'est encore pire : les threads peuvent se partager de la mémoire et devoir y accéder par alternance. Des échanges qui peuvent avoir lieu assez souvent lorsque l'on veut, au hasard, faire interagir une intelligence artificielle avec un moteur physique. Plus les jeux seront évolués et plus il faudra évaluer la capacité des cores à communiquer entre eux. AMD a pris une bonne longueur d'avance...

Les architectures d'AMD et d'Intel face à face. En rouge pointillé, les zones concernées par la cohérence des caches.

que par le numéro un mondial des processeurs.
Les qualités des Athlon 64 ont été largement reconnues, au point que même Dell hésite, sous la pression de ses clients, à intégrer des puces vertes dans ses PC. Côté montée en fréquence, c'est également l'accalmie, mais pour de toutes autres raisons : le service marketing d'AMD est totalement complexé par Intel et organise ses sorties de processeurs en fonction de celles de son concurrent. Résultat, AMD garde un peu de marge sous le pied et profite de l'occasion pour soigner ses résultats financiers, amputés depuis plusieurs années par la construction de l'extension de son usine de Dresde, en Allemagne. Et le dual core dans tout ça ? Ce n'est pas un secret : dès sa conception, l'Athlon 64 a été fait pour jouer à plusieurs. Sa version serveur dispose de trois liens HyperTransport pour partager au mieux les informations entre les processeurs, sans passer par le chipset. De quoi faire rentrer AMD de plain-pied dans le monde des puces pour serveurs, beaucoup plus rentable et sur lequel Intel régnait jusque-là sans partage. Et déjà à l'époque, AMD l'annonçait : c'est l'architecture du K8 qui serait la première à proposer une solution réellement multi-core.

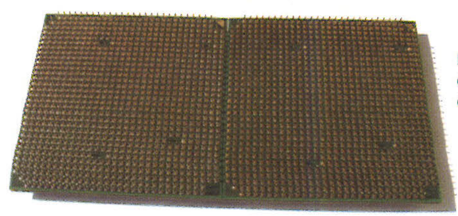


Travail d'équipe

AMD ne s'est pas contenté de la méthode du copié/collé : ses ingénieurs ont tenu compte des caractéristiques de leur architecture en proposant un design un peu plus réfléchi, l'idée étant d'unifier au maximum les portions qui pouvaient l'être. On retrouve bien entendu les deux cores qui disposent chacun de leur mémoire cache.
Ils sont reliés par une interface de communication : plus besoin de passer par le chipset pour vérifier la cohérence des caches, on ne sort plus du processeur. Un détail qui, sur le long terme, fera toute la différence. Cette interface s'occupe de relier les deux processeurs à un contrôleur mémoire unique et à un lien HyperTransport connecté au southbridge de la carte mère. Les avantages de cette unification sont multiples. Non seulement AMD maximise les performances en joignant les caches, mais il offre en prime l'argument qui tue :



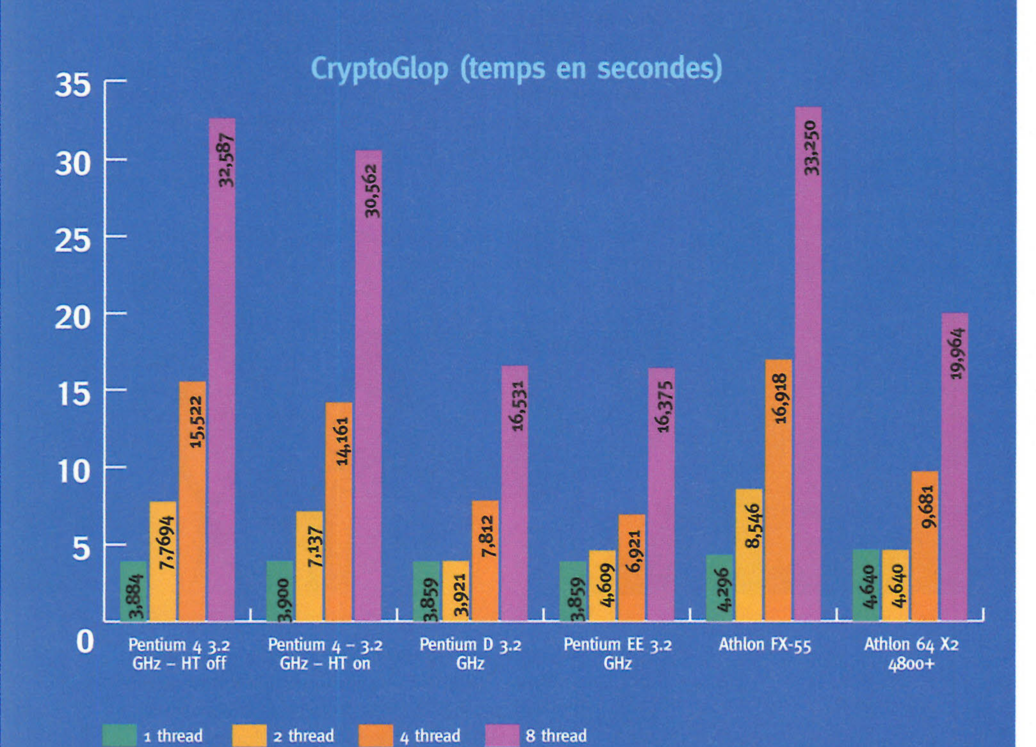
Seul le marquage permet de différencier un Athlon 64 dual core du modèle classique.



De dos non plus, on ne les différencie pas.

La gamme dual core d'AMD

Processeur	Fréquence	Cache L2	Prix (environ)
Athlon 64 X2 4800+	2.4 GHz	1024 Ko	1000 €
Athlon 64 X2 4600+	2.4 GHz	512 Ko	800 €
Athlon 64 X2 4400+	2.2 GHz	1024 Ko	580 €
Athlon 64 X2 4200+	2.2 GHz	512 Ko	530 €





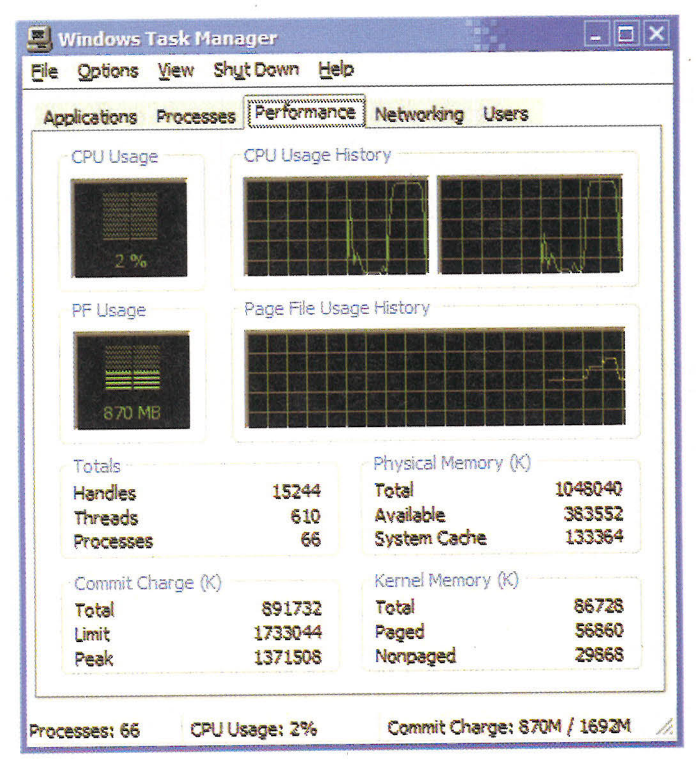
la compatibilité. Car ces derniers temps chez Intel, à chaque révision de processeur, aussi infime soit-elle, on doit changer de chipset et donc de carte mère. C'est à nouveau le cas avec les Pentium D qui pour fonctionner doivent impérativement disposer d'un chipset i945. Chez AMD, il ne faudra changer que le BIOS. C'est bien entendu la grande force de l'Athlon 64 X2 : il est compatible avec toutes les cartes mère Socket 939 existantes. Mieux encore, si votre BIOS n'est pas à jour, seul un des deux cores sera actif, mais le PC bootera quand même. Plutôt pratique pour les bidouilleurs. Pour nous les joueurs, c'est du tout bon : on pourra passer sa machine au dual core à son rythme, sans changer le reste des entrailles de son PC. Un argument massue pour AMD qui résonne aussi très fort dans le cœur des entreprises.

Œuvre d'art ?

233 millions de transistors gravés en 0,09 micron pour l'Athlon 64 X2, on est loin devant les 106 millions d'un Athlon FX. Est-ce pour autant un monstre de chaleur ? Non : en pleine charge, notre processeur de test n'aura pas dépassé les 45°. L'explication se trouve du côté des watts utilisés : à fréquence égale, le modèle dual core consomme moins que les anciens Athlon FX en 0,13 micron (et donc que les Pentium 4 simple core). Une jolie performance pour AMD qui découle de la



stratégie du constructeur qui a préféré attendre plutôt que de lancer un procédé de fabrication mal fini. AMD profite également d'un partenariat technique avec IBM qui s'est révélé on ne peut plus efficace avec des technologies comme le SOI et le Dual Stress Liner. Les processeurs gravés en 0,09 chez AMD utilisent la révision « E » de l'Athlon 64, dont l'amélioration principale est la gestion du jeu d'instructions SSE3. Aucun intérêt en pratique, donc.
Si Intel culmine actuellement à 3,8 GHz avec son Pentium 4 670, les modèles dual core du constructeur n'ont pas de fréquences haut de gamme : elles sont comprises entre 2,8 et 3,2 GHz. Un net recul qui illustre encore un peu plus leurs difficultés de production. Chez AMD c'est le FX-55 qui tenait jusque-là le haut des fréquences avec 2,6 GHz. Les modèles dual core n'en sont pas très éloignés puisque les quatre modèles présentés aujourd'hui par AMD tournent à des fréquences comprises entre 2,2 et 2,4 GHz. Pour chaque fréquence, on trouve deux versions équipées de 512 Ko à 1 Mo de cache par core. La lecture des caractéristiques techniques des Athlon 64 était déjà difficile, les choses ne vont pas trop s'arranger puisque ces quatre processeurs utilisent des « Performance Rating » de 4200+, 4400+, 4600+ et 4800+. Dur de s'y retrouver, même en lisant le tableau récapitulatif que je vous ai concocté. On regrettera l'absence d'un modèle cadencé à 2 GHz dont le prix aurait été plus agressif. C'est là le seul défaut des solutions d'AMD, le ticket d'entrée du dual core est élevé. Si chez Intel le 2,8 GHz devrait se



Il suffit d'un BIOS adapté pour que Windows détecte les deux cores.

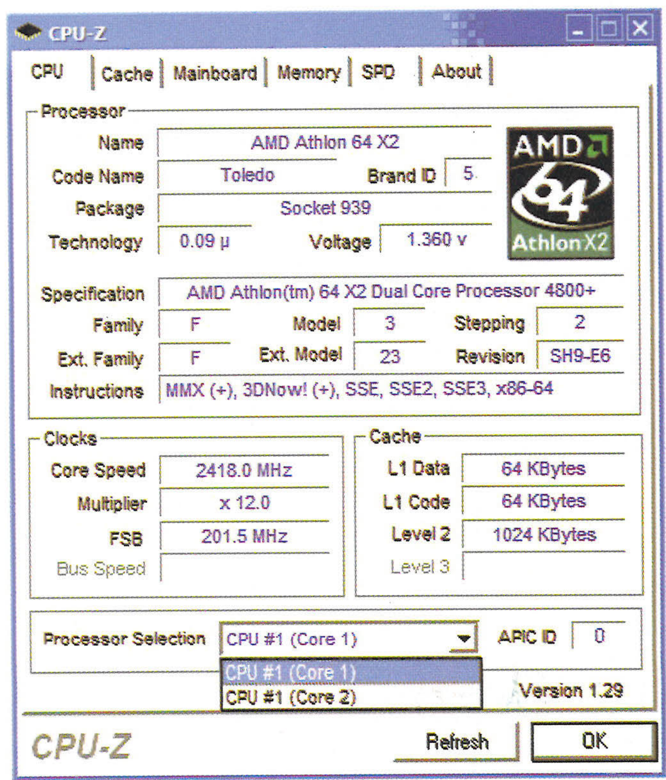
négocier sous la barre des 300 euros, il faudra en débourser 200 de plus pour le plus abordable des modèles d'AMD. C'est particulièrement dommage tant l'Athlon 64 profite en pratique de l'arrivée de ce second core.

Hyper Threading de luxe Si AMD tenait la tête des performances ces dernières années, Intel disposait d'un dernier petit avantage sous la forme de l'HyperThreading. Pour rappel, cette technologie simulait la présence de deux processeurs logiques, le système d'exploitation n'y voyant que du feu. Un moyen intelligent de compenser les erreurs d'alignement du pipeline des Pentium 4, mais dont le but était surtout de préparer les développeurs de logiciels : pour tirer le meilleur des processeurs actuels et futurs, ils devront multi-threader leur code, c'est-à-dire découper les portions de traitements qui peuvent l'être afin qu'elles soient réparties par le système d'exploitation sur les différents processeurs. C'est plus simple à dire qu'à faire : si certains cas se prêtent parfaitement à la découpe, pour d'autres c'est soit très compliqué, soit tout simplement impossible. Dans le cas qui nous intéresse le plus, celui des jeux, le travail à fournir est assez élevé et demande une réécriture complète des moteurs 3D. Si Source, le moteur d'Half-Life 2, montre de très légers gains, il faudra attendre des moteurs plus modernes comme l'Unreal Engine 3 pour voir une évolution réellement significative. L'HyperThreading n'a peut-être pas rempli son rôle d'évangélisation auprès des développeurs, mais il est devenu pour Intel un atout lors de l'utilisation au jour le jour de sa machine : entre les services utilisés par le système d'exploitation et les programmes que vous lancez sur votre machine sans même y faire attention, on dépasse très rapidement les 50 processus en simultané. La technologie d'Intel, sans faire de miracles, permet d'améliorer la transition d'une application à l'autre lorsqu'un programme monopolise la totalité des ressources de sa machine. Le dual core apporte une solution définitive au problème et c'est particulièrement bienvenu sur les Athlon 64 : la différence sous Windows entre un Athlon FX et un Athlon X2 est pour le moins saisissante.



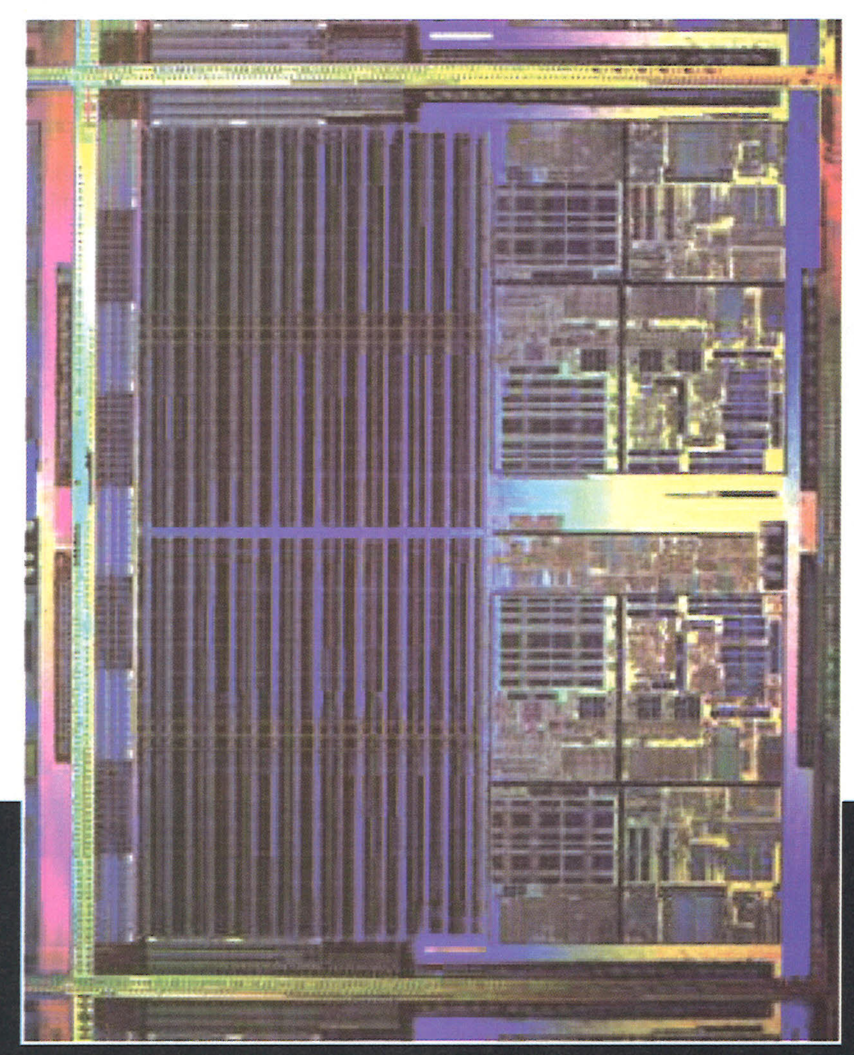
Le logiciel à la rescousse ?

Pour les développeurs de jeux il n'y a plus le choix : il faut se mettre à la page du multi-threading. Intel est d'ailleurs plein de bonnes intentions sur le sujet puisqu'il propose deux technologies censées aider les développeurs. La première s'appelle OpenMP, une bibliothèque qui facilite le découpage des traitements sans pour autant résoudre le fond du problème : la synchronisation entre les threads, sur laquelle les programmeurs jeunes et moins jeunes se casseront encore les dents pendant quelques années. Les compilateurs peuvent également jouer un rôle important, c'est en tout cas ce qu'avance Intel : son « ICC » serait capable de paralléliser automatiquement certains calculs. Interrogé sur le sujet, Tim Sweeney (le codeur le l'Unreal Engine) ne mâche pas ses mots puisqu'il explique que cette optimisation n'apporte rien... sauf sous SPECfp, le bench de référence utilisé par Intel pour montrer les gains apportés par ses processeurs... No comment.

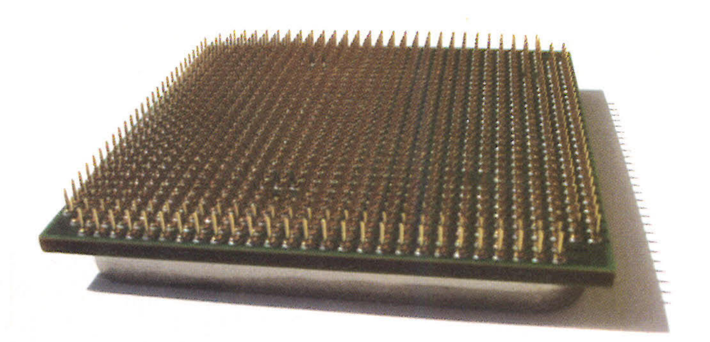


L'Athlon 64 X2 ajoute le support du SSE3 d'Intel. Cette technologie n'est cependant pas très utilisée...

Humiliation Du côté des performances, AMD continue d'infliger une dérouillée aux Pentium D. Même si la majorité des jeux ne profite pas du dual core, les X2 gardent les excellentes performances des Athlon 64, bien aidés par les hautes fréquences auxquelles ils tournent. En pratique on est très proche d'un Athlon FX dans les applications mono threadées, ce qui est loin d'être mauvais. Dès que l'on passe aux tests un peu plus généralistes, le X2 s'envole et il n'y a guère que dans le cas où deux applications utilisent de manière intensive le bus mémoire que le dernier né d'AMD montre ses faiblesses : la DDR400 sur deux canaux limite les accès mémoire à 6,4 Go/seconde. Un frein qu'AMD fera sauter lors de son prochain changement de socket pour supporter un type de mémoire plus rapide. Aux dernières nouvelles, on parle

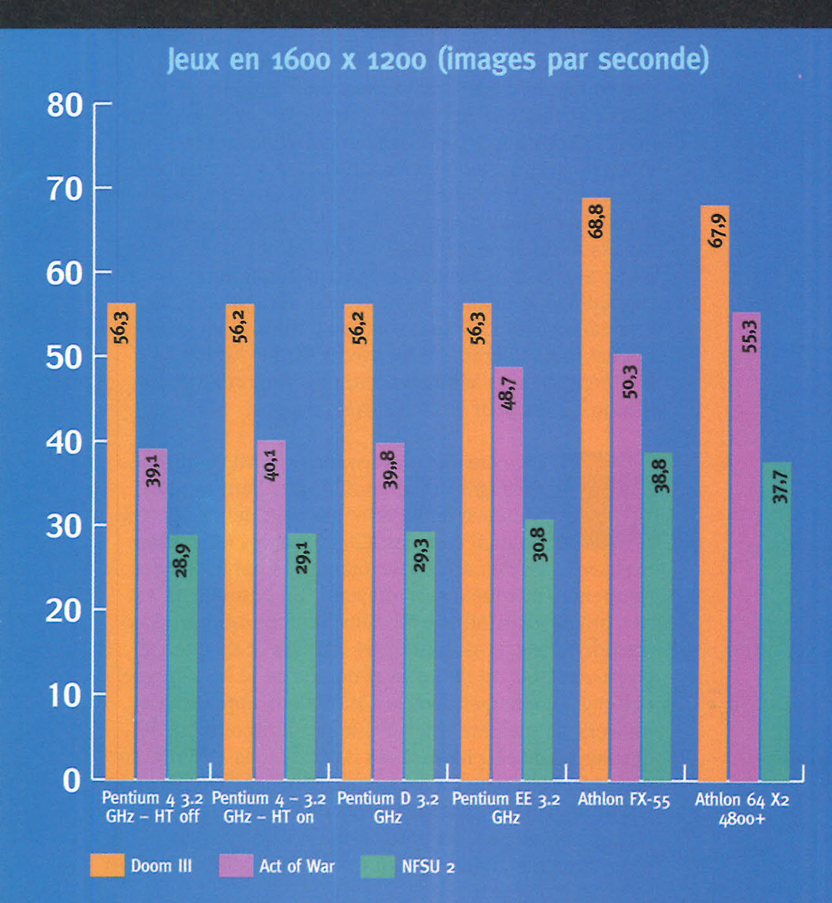


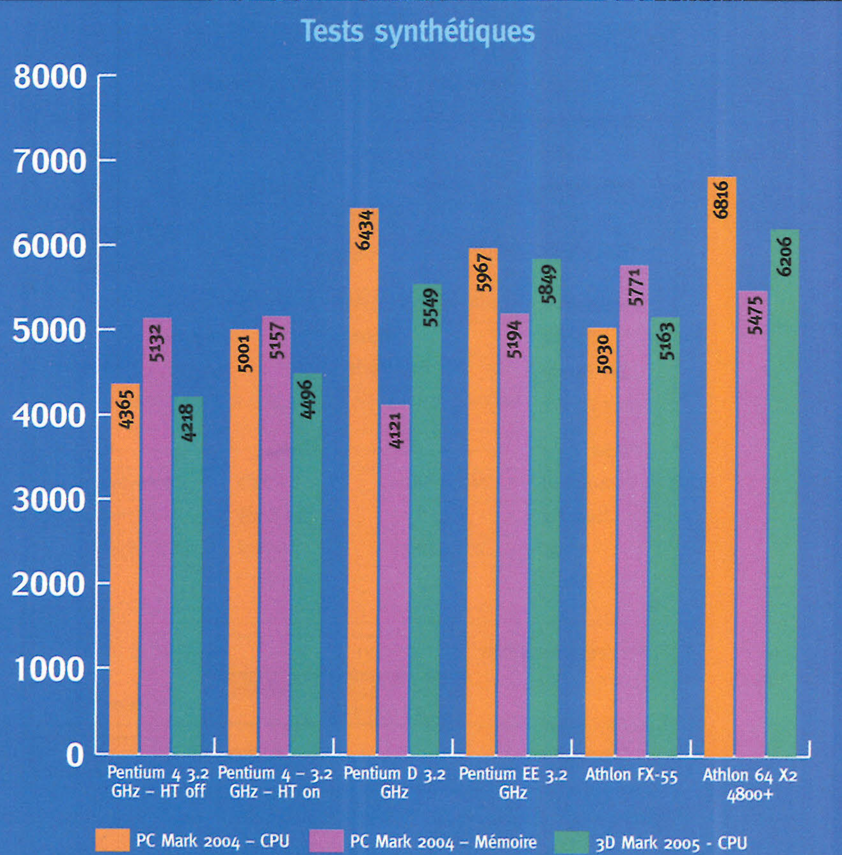
233 millions de transistors : la partie de gauche représente le cache de niveau 2.



beaucoup de la DDR3 et de la XDR de Rambus, la DDR2 n'ayant apparemment pas vraiment la cote à cause de ses latences un peu trop élevées. Tant qu'à changer… L'arrivée du X2 est un peu la cerise sur le gâteau pour un AMD qui aura réussi à mettre en pratique toutes les promesses faites lors de la présentation de son architecture K8. L' Américain a prouvé qu'il était capable de se battre à armes égales contre Intel et profite de l'impasse de l'architecture Netburst pour enfoncer un peu plus le clou. Difficile de ne pas être admiratif devant les performances proposées et la beauté du design : contrairement au Pentium D, l'Athlon 64 n'a pas été conçu à la va-vite et cela se ressent. Une consécration qui ne pèche que par son prix : les modèles proposés visent le très haut de gamme et l'on hésitera à deux fois avant de craquer. Quoique ?



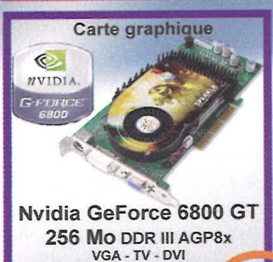








Carte graphique



Nvidia GeForce 6800 GT 256 Mo DDR III AGP8x
VGA - TV - DVI
299€

Mémoire

Mémoire 512 Mo DDR DDR PC-3200 400 Mhz
39€

Graveur DVD

LITEON
Graveur Lite On SOHW 1693S DVD +/-R 16x multiformat double couche
49€

Lecteur MP3

Lecteur MP3 256 Mo FM
MP3, WMA, tuner FM
39€

Transmetteur FM

Ecoutez vos MP3 sur une source FM (autoradio...)
25€

Les prix évoluent au cours du mois. Contactez nous pour connaître les derniers tarifs.
Si le matériel que vous recherchez ne figure pas dans cette liste, n'hésitez pas à nous contacter.
Choisissez vos composants et composez vous même votre unité centrale selon vos besoins et vos envies...

Processeurs, mémoires et disques durs contactez nous pour les prix du jours.

Processeurs

Processeurs AMD	
Sempron 2400+	59,00 €
Sempron 2500+	69,00 €
Sempron 2600+	79,00 €
Sempron 2800+	89,00 €
Sempron 3000+	99,00 €
Sempron 3100+	109.00 €
Athlon XP 3000+	125,00 €
Athlon 64 2800+	119,00 €
Athlon 64 3000+	139,00 €
Athlon 64 3200+	179,00 €
Athlon 64 3400+	215,00 €
Athlon 64 3500+	269,00 €
Athlon 64 3700+	335,00 €
Athlon 64 3800+	379,00 €
Athlon 64 4000+	579,00 €
Athlon 64 X2 4200+	599,00 €
Athlon 64 X2 4400+	669,00 €
Athlon 64 X2 4600+	899,00 €
Athlon 64 X2 4800+	1139,00 €
Athlon Fx 55	885,00 €
Processeurs Intel Pentium 4 C/E	
Pentium 4E 3,00 Ghz	169,00 €
Pentium 4E 3,20 Ghz	199,00 €
Pentium 4 530J 3,00 Ghz	169,00 €
Pentium 4 540J 3,20 Ghz	209,00 €
Pentium 4 550J 3,40 Ghz	259,00 €
Pentium 4 560J 3,60 Ghz	379,00 €
Pentium 4 570J 3,80 Ghz	635,00 €
Pentium 4 630 3,00 Ghz 64 bits	225,00 €
Pentium 4 640 3,20 Ghz 64 bits	269,00 €
Pentium 4 650 3,40 Ghz 64 bits	379,00 €
Pentium 4 660 3,60 Ghz 64 bits	579,00 €
Celeron, contactez nous.	

Disques Durs

Hitachi, Maxtor, Seagate, Western Digital.	
40 Go 7200T 2 Mo	45,00 €
80 Go 7200T 2 Mo	55,00 €
120 Go 7200T 2 Mo	65,00 €
80 Go 7200T 8 Mo	59,00 €
120 Go 7200T 8 Mo	69,00 €
160 Go 7200T 8 Mo	75,00 €
200 Go 7200T 8 Mo	95,00 €
250 Go 7200T 8 Mo	129,00 €
300 Go 7200T 16 Mo	179,00 €
400 Go 7200T 16 Mo	339,00 €
80 Go SATA 7200T 8 Mo	59,00 €
120 Go SATA 7200T 8 Mo	79,00 €
160 Go SATA 7200T 8 Mo	79,00 €
200 Go SATA 7200T 8 Mo	99,00 €
250 Go SATA 7200T 8 Mo	149,00 €
300 Go SATA 7200T 16 Mo	199,00 €
400 Go SATA 7200T 16 Mo	339,00 €
Raptor 36 Go SATA 10000T	109,00 €
Raptor 74 Go SATA 10000T	185,00 €
Disques durs externe USB2.0 :	
Maxtor One Touch 80 Go	125,00 €
Maxtor One Touch 120 Go	145,00 €
WD Essential 120 Go	115,00 €
WD Essential 160 Go	139,00 €
Disques durs externe USB2.0 & IEEE1394 :	
Maxtor One Touch 160 Go	179,00 €
Maxtor One Touch II 200 Go	219,00 €
Maxtor One Touch II 250 Go	249,00 €
Maxtor One Touch II 300 Go	295,00 €
WD Dual Option 160 Go	179,00 €
WD Dual Option 250 Go	235,00 €
WD Media Center 160 Go	189,00 €
WD Media Center 250 Go	239,00 €

Mémoires

128 / 256 Mo SDRAM PC133	19,00 / 35,00 €
512 Mo SDRAM PC133	55,00 €
256 Mo DDR PC-3200	29,00 €
512 Mo DDR PC-3200	39,00 €
1024 Mo DDR PC-3200	119,00 €
256 Mo DDR2 PC-4200 533 Mhz	29,00 €
512 Mo DDR2 PC-4200 533 Mhz	49,00 €
1024 Mo DDR2 PC-4200 533 Mhz	139,00 €
Samsung - Kingston PC-3200 400 Mhz :	
256 Mo / 512 Mo	35,00 / 55,00 €
512 Mo DDR2 PC-4200 533 Mhz	65,00 €
Corsair DDR PC-3200 400 Mhz :	
Value Select 512 Mo	79,00 €
CMX512-3200XL 512 Mo	129,00 €
TWINX1024-3200XL 2 x 512 Mo	249,00 €
Autres marques ou modèles, contactez nous.	

Cartes Mères

Pentium 4	
Asus P5GD1 (PCI-E)	119,00 €
Asus P5GDC Pro (PCI-E)	125,00 €
Asus P5GDC Deluxe (PCI-E)	155,00 €
Asus P5GD2 Deluxe (PCI-E)	169,00 €
Asus P5GD2 Premium (PCI-E)	179,00 €
Asus P5AD2-E Deluxe (PCI-E)	179,00 €
Asus P5AD2-E Premium (PCI-E)	219,00 €
Asus P5P800	89,00 €
Asus P5P800S	69,00 €
Asrock P4 Combo	65,00 €
Asus P4P800S-X	65,00 €
Asus P4P800-E Deluxe	109,00 €
Asus P4C800-E Deluxe	169,00 €
Duron / Athlon XP / Athlon 64	
Asrock K7VT4A+	35,00 €
Asrock K7S41GX	39,00 €
Asus A7V8X-X	45,00 €
Asus A7N8X-E Deluxe	79,00 €
Asrock K8 Combo Z	69,00 €
Asus K8N	75,00 €
Asus K8N-E Deluxe	99,00 €
Asus A8V Deluxe	119,00 €
Gigabyte K8NF-9	115,00 €
Asus A8N-E (PCI-E)	125,00 €
Asus A8N SLI (PCI-E)	145,00 €
Asus A8N SLI Deluxe (PCI-E)	165,00 €
Module WiFi Asus	19,00 €
Autres cartes mères, autres marques, contactez nous. Asrock, Biostar, Gigabyte, MSI	

Cartes Graphiques

Albatron, Asus, Connect 3D, Gigabyte, Leadtek, MSI, Power Color, Sapphire, Sparkle, XFX.	
ATI Radeon AGP8x DDR + TV out	
Radeon 7000 64 Mo	35,00 €
Radeon 9250 128 Mo	39,00 €
Radeon 9550 256 Mo	69,00 €
Radeon 9600 Pro Ez 256 Mo	105,00 €
Radeon 9600 XT 256 Mo	145,00 €
Radeon X800 XL 256 Mo	339,00 €
Radeon X800 Pro 256 Mo	399,00 €
Radeon X800 XT 256 Mo	479,00 €
ATI Radeon PCI Express DDR + TV out	
Radeon X300SE 128 Mo	69,00 €
Radeon X600 Pro 256 Mo	99,00 €
Radeon X700 Pro 128 Mo	175,00 €
Radeon X700 Pro 256 Mo	205,00 €
Radeon X800 256 Mo	275,00 €
Radeon X800 XL 256 Mo	299,00 €
Radeon X800 Pro 256 Mo	409,00 €
Radeon X850 XT 256 Mo vivo	485,00 €
Nvidia GeForce AGP8x DDR + TV out	
FX 5200 128 Mo	39,00 €
FX 5500 128 Mo	55,00 €
FX 5500 256 Mo	65,00 €
GeForce 6200 A 256 Mo	85,00 €
GeForce 6600 256 Mo	129,00 €
GeForce 6600 GT 128 Mo	179,00 €
GeForce 6600 GT 256 Mo	235,00 €
GeForce 6800 128 Mo	**245,00 €**
GeForce 6800 GT 256 Mo	299,00 €
GeForce 6800 Ultra 256 Mo	515,00 €
Nvidia GeForce PCI Express DDR + TV out	
GeForce PCX 6200 Turbo Cache	59,00 €
GeForce PCX 6200 128 Mo	89,00 €
GeForce PCX 6200 256 Mo	105,00 €
GeForce PCX 6600 128 Mo	109,00 €
GeForce PCX 6600 256 Mo	129,00 €
GeForce PCX 6600 GT 128 Mo	175,00 €
GeForce PCX 6600 GT 256 Mo	269,00 €
GeForce PCX 6800 128 Mo	279,00 €
GeForce PCX 6800 256 Mo	299,00 €
GeForce PCX 6800 GT 256 Mo	369,00 €
GeForce PCX 6800 Ultra 256 Mo	549,00 €

Acquisition

ADS Tech Instant TV	35,00 €
Pinnacle PC TV Rave	49,00 €
Pinnacle PC TV Stereo / Live	59,00 / 69,00 €
Pinnacle PC TV Sat	99,00 €
Pinnacle Media Center 200i (TNT)	99,00 €
Pinnacle Studio AV/DV V9	125,00 €
Pinnacle Studio AV/DV Deluxe +	175,00 €
Pinnacle Movie Box USB V9	149,00 €
Autres produits contactez nous.	

Optique

Floppy 3½ 1,44 Mo	9,00 €
CD-ROM LG 52x	15,00 €
Lecteur DVD LG 16x/52x	25,00 €
Plextor PX-130A 16x/52x	35,00 €
Graveur CD LG 52x/32x/52x	25,00 €
Graveur Plextor PX-W5224TA	55,00 €
Graveurs multiformats double couche	
LG 4163B +/- 16x	49,00 €
lite On SOHW 1693S +/- 16x	49,00 €
Pioneer DVR-109D +/- 16x	65,00 €
Plextor PX716A +/- 16x	115.00 €
Graveur DVD externe 16x	99.00 €
Logiciel Nero 6.0 oem	7.00 €
Autres marques ou modèles, contactez nous.	

Boitîers/Barebones

Boitier ATX 400W	35,00 €
Zorro 460W	49,00 €
Advance X Blade 460W	79,00 €
Cooler Master Centurion 5	59,00 €
Cooler Master Cavalier	115,00 €
Cooler Master Wave Master	139,00 €
Cooler Master Stacker	169,00 €
Antec PlusView 1000AMG	75,00 €
Antec Super Lanboy	99,00 €
Antec Sonata noir 380W	119,00 €
Antec P160	125,00 €
Sunbean Samurai	59,00 €
Sunbean Transformer (neon)	99,00 €
Alimentation Hiper 350W	35,00 €
Alimentation Hiper 425W	59,00 €
Alimentation Hiper Type R 480W	95,00 €
Autres modèles, contactez nous. Heden, Xpola	

Moniteurs

Cathodique CRT	
Moniteur 17 pouces	99,99 €
Moniteur 17 pouces Flat Q770	119,00 €
Moniteur 19 pouces	159,00 €
Moniteur 19 pouces Flat Q995	179,00 €
TFT LCD	
TFT 17" divers 16 ms	219,00 €
Hyundai L70N 17" 12 ms	235,00 €
Hyundai L72S 17" 8 ms	255,00 €
Hyundai L72D 17" 8 ms DVI	269,00 €
TFT 19 pouces 16 ms	299,00 €
Hyundai B90A 19" 8 ms	389,00 €
Hyundai L90D+ 19" 8 ms DVI	439,00 €
LG 1730SGNT 17" LCD 12 ms	269,00 €
LG 1720B 17" LCD 12 ms	299,00 €
LG 1915S 19" LCD 12 ms	335,00 €
Autres produits, contactez nous : Acer, Belinea, liyamla, Philips, Samsung, Sony..	

Cartes son

SB Live 24 bits	29,00 €
SB Audigy Ls	69,00 €
SB Audigy 2 Zs	95,00 €
SB Audigy 2 Zs Platinum	189,00 €
M-Audio et Terratec, contactez nous.	

Hauts Parleurs

Creative	
SBS 240 2.0	15,00 €
SBS 350 2.1	29,00 €
Inspire 2.1 T3000	39,00 €
I-Trigue 2.1 2200	59,00 €
I-Trigue 2.1 3200	69,00 €
I-Trigue 2.1 L3400	85,00 €
I-Trigue 2.1 L3600	115,00 €
Inspire 5.1 P5800	69,00 €
Inspire 5.1 T5900	85,00 €
I-Trigue 5.1 5600	169,00 €
Inspire 7.1 T7900	125,00 €
Inspire 7.1 TD7700	279,00 €
Altec Lansing	
Altec Lansing VS2120 2.0	29,00 €
Altec Lansing VS2121 2.1	39,00 €
Altec Lansing VS3121 2.1	55,00 €
Altec Lansing VS 4121 2.1	69,00 €
Altec Lansing 2100 2.1	79,00 €
Altec Lansing CS21 2.1	125,00 €
Altec Lansing Mx 5021 THX 2.1	159,00 €
Altec Lansing Fx 6021 2.1	229,00 €
Altec Lansing VS3151 5.1	89,00 €
Altec Lansing 5100 5.1	139,00 €
Autres produits, contactez nous.	

Claviers / souris

Trust	
Souris Trust 2 boutons + molette	4,95 €
Clavier Trust 105 touches	5,95 €
Logitech	
Souris MX310 Optical	35,00 €
Souris MX510 Optical	39,00 €
Souris MX1000 Laser	65,00 €
Souris MX900 Bluetooth	85,00 €
Souris Click Optical Mouse	25,00 €
Souris Cordless Click Optical	35,00 €
Souris Cordless Optical rechargeable	49,00 €
Clavier Internet Keyboard	15,00 €
Clavier Media Keyboard	29,00 €
Ensembles clavier sans fil + souris :	
Cordless Desktop oem	29,00 €
Cordless Desktop LX 300 noir	55,00 €
Cordless Desktop LX 500 / 501	75,00 €
Cordless Desktop LX 700	89,00 €
Cordless Desktop Mx 3100	119,00 €
Logitech Dinovo Media Desktop 2.0	215,00 €
MS Basic Wireless Optical	39,00 €
MS Wireless Optical Desktop Elite	79,00 €
MS Optical Desktop Elite for Bluetooth	139,00 €

Clé USB / MP3

Clé USB 2.0 128 Mo	14,99 €
Clé USB 2.0 256 Mo	25,00 €
Clé USB 2.0 512 Mo	39,00 €
Clé USB 2.0 1 Go	89,00 €
Lecteur MP3 128 Mo	35,00 €
Lecteur MP3 128 Mo FM	35,00 €
Lecteur MP3 256 Mo FM	39,00 €
Lecteur MP3 512 Mo FM	79,00 €
Creative Muvo Tx 128 Mo	59,00 €
Creative Muvo Tx 256 Mo	75,00 €
Creative Muvo Tx 512 Mo	109,00 €

Imprimantes / Scanners

Imprimantes :	
Canon Pixma IP 1500	55,00 €
Canon Pixma IP 2000	85,00 €
Canon Pixma IP 3000	115,00 €
Canon Pixma IP 4000	145,00 €
Canon Pixma IP 5000	195,00 €
Canon Pixma IP 6000D	199,00 €
Canon Pixma IP 8500	385,00 €
Canon Pixma IP 6500	479,00 €
Epson Stylus Color C46	55,00 €
Epson Stylus Color C66 Photo	79,00 €
Epson Stylus Color C86	89,00 €
Epson Stylus Photo R200	125,00 €
Epson Stylus Photo R300ME	199,00 €
Epson Picture Mate	199,00 €
Multifonctions :	
Canon Pixma MP-110	119,00 €
Canon Pixma MP-130	145,00 €
Canon Pixma MP-750 Photo	275,00 €
Epson Stylus CX-3650	109,00 €
Epson Stylus Photo RX425	179,00 €
Epson Stylus CX-6600	199,00 €
Hewlett Packard PSC1215	99,00 €
Hewlett Packard PSC1350	129,00 €
Hewlett Packard PSC1610	149,00 €
Scanners :	
Canon Lide 20	55,00 €
Canon Lide 35	69,00 €
Canon Canoscan 3000EX	65,00 €
Canon Canoscan 4200F	119,00 €
Canon Canoscan 5200F	139,00 €
Autres modèles, contactez nous.	

Lecteur de salon DVD / DiVX

Cibox CB4352	49,00 €
lisonic 2316P	**55,00 €**
Autres produits, contactez nous.	

Logiciels (vendu uniquement avec PC)

Windows XP Home	85,00 €
Windows XP Pro	139,00 €
Work Suite 2004	69,00 €
Office XP Basic 2003	199,00 €
Office XP PME 2003	249,00 €
Office XP Pro 2003	349,00 €

Divers

CD et DVD Verbatim à partir de	0,70 €

Jeux

Warcraft III Frozen Trone
(extension de Warcraft III)
15€

Clavier et souris sans fil

Microsoft® **Hardware**
Microsoft Basic Wireless Desktop
36€

Haut parleurs

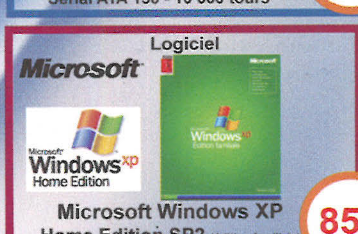


Altec Lansing VS 2121
2.1 1 caisson + 2 haut parleurs
39€

Disque dur

Western Digital
Western Digital Raptor 74 Go
Serial ATA 150 - 10 000 tours
185€

Logiciel



Microsoft Windows XP Home Edition SP2 (édition familiale)
vendu avec 1 composant d'intégration
85€

Horaires :
Mardi à Samedi
10h30-19h
sans intérruption

Revendeurs, contactez nous.
zanax.revendeurs@wanadoo.fr



Informations, devis, commandes...
Tél. : 01 48 84 79 13
Fax : 01 48 92 35 88
e-mail : zanax@wanadoo.fr



27, avenue René Panhard
94 320 Thiais

top HARD

Sous les pavés, à défaut de trouver une plage, vous trouverez peut-être de bonnes idées pour mettre à jour votre machine. Pendant que certains vont se cramer la peau sous le soleil, préférez le bronzage des écrans LCD. À défaut d'UV bronzants, ils vous apporteront un confort visuel bien plus important. Dernier détail, contrairement à une mode qui court dans les Lan Party, le port de lunettes de soleil n'est pas indispensable devant un écran. Surtout quand on est enfermé dans un gymnase...

C_WIZ

Le processeur

Malgré l'arrivée des dual core chez Intel et AMD, les joueurs raisonnables resteront sur les valeurs sûres représentées par les Athlon 64 dont les prix se tassent toujours un peu plus. Le socket 939 vous permettra en prime d'être prêt pour, le jour venu, passer au dual core (quand ça sera abordable). Les fans d'Intel se reporteront sur la série 6 des Pentium 4. C'est ça d'être fan...

Config 1 : AMD Athlon 64 3000+ (1,8 GHz/Socket 939), 130 euros TTC environ.
Config 2 : AMD Athlon 64 3200+ (2,0 GHz/Socket 939) 170 euros TTC environ, ou Intel P4 630 (3,0 GHz/Socket 775), 210 euros TTC environ.
Config 3 : AMD Athlon 64 3500+ (2,2 GHz/Socket 939), 240 euros TTC environ, ou Intel P4 640 GHz (3,2 GHz/Socket 775), 270 euros TTC environ.

La RAM

Alors que l'on pensait que la Ram s'installait sur la pente ascendante, voici qu'elle repart aujourd'hui à la baisse. Moins de 100 euros pour un giga de Ram de marque, c'est complètement cadeau, et vous seriez bien bête de ne pas en profiter. Alors revenez à la raison et courez chez votre revendeur préféré. C'est tellement plus confortable un PC bien équipé...

Config 1, 2 : 512 Mo de DDR-SDRAM PC3200 (2 x 256 Mo), environ 50 euros TTC.
Config 3 : 1 Go de DDR-SDRAM PC3200 (2 x 512 Mo), environ 90 euros TTC.

La carte mère

Lors du choix de votre carte mère, pensez aux possibilités de mises à jour. Le choix du nForce 4 vous assure la compatibilité avec les dual core d'AMD, ce qui n'est pas pour nous déplaire. Sachez-le, l'i915 ne vous permettra pas de faire tourner les dual core d'Intel, il faudra attendre l'arrivée en masse des i945 et se faire à l'idée d'utiliser de la DDRII... C'est ça aussi, d'être fan...

Config 1 : MSI K8N Neo4 Platinum (nForce 4 Ultra/Socket 939), environ 130 euros TTC.
Config 2 : MSI K8N Neo4 Platinum (nForce 4 Ultra/Socket 939), environ 130 euros TTC ou Asus P5GD1 (Intel i915P/Socket 775), environ 110 euros TTC.
Config 3 : Asus P5GD1 (Intel i915P/Socket 775), environ 110 euros TTC, ou ASUS A8N-SLI Deluxe (nForce 4 SLI/Socket 939), environ 150 euros TTC.

Le disque dur

Non, l'IDE ne passera pas ! Soyons forts, unis, et reboutons tous ensemble les horribles nappes IDE qui font les beaux jours des organisations mondiales de nids à poussière. Toutes les cartes mère le permettent, alors vous aussi succombez aux sirènes du Serial ATA. Des câbles plus fins qui rapporteront un peu d'air frais dans vos PC. C'est de saison...

Config 1 : 120 Go (7200 trs/min, Serial ATA, cache 8 Mo), environ 70 euros TTC.
Config 2 : 160 Go (7200 trs/min, Serial ATA, cache 8 Mo), environ 80 euros TTC.
Config 3 : 250 Go (7200 trs/min, Serial ATA, cache 16 Mo), environ 140 euros TTC.

La carte son

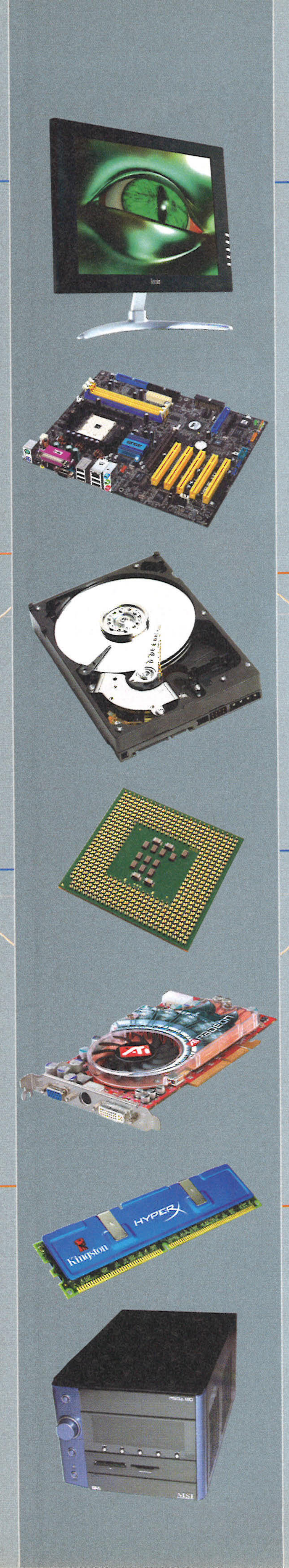
En attendant de voir déferler des cartes son utilisant la fameuse technologie X-Fi de Creative, c'est le statu quo. Bien entendu, on ne change pas de carte son aussi souvent que l'on change de carte graphique (voir de PC), mais les technologies ne bougent pas d'un poil. Résultat, même si le nom des cartes change parfois, le contenu, lui, reste le même. Comme on dit, peu importe le flacon, tant qu'on a l'ivresse.

Config 1 : SoundBlaster Audigy 2, environ 40 euros TTC.
Config 2 : SoundBlaster Audigy 2, environ 40 euros TTC.
Config 3 : TerraTec Aureon 7.1 Space, environ 90 euros TTC/SoundBlaster Audigy2 ZS, environ 90 euros TTC.

Le lecteur/graveur de DVD

Ma croisade contre les lecteurs CD a rencontré un problème étrange ce mois-ci. Figurez vous qu'un lecteur mécontent m'a interpellé. Non seulement il en est encore à l'ère du CD-Rom, mais en prime il utilise toujours une GeForce 2 MX. Je n'ose imaginer son processeur, probablement un Pentium II... Il faut le libérer de sa souffrance, alors joignez vous à moi, chers lecteurs, pour une lapidation en bonne et due forme. Kyro 2, Matrox Mystique, tout est bon. Et l'on ressortira aussi les Voodoo5 6000. Si ses 4 GPU ne l'assomment pas, on pourra toujours l'achever à coup d'adaptateur secteur.

Config 1 : Lecteur de DVD IDE 16X/48X, environ 30 euros TTC.
Config 2, 3 : Graveur de DVD+/-RW IDE 16X Nec ND-3520, environ 60 euros TTC.



La carte vidéo

Faut-il encore présenter la X800 XL ? Cette carte graphique est en train de rafler tous les suffrages que ce soit en AGP ou en PCI Express. Quand on voit l'excellent rapport qualité/prix qu'elle apporte, on comprend mieux les ventes assez fantastiques qu'elle réalise. Espérons que nVidia reverra le prix de ses 6800 GT à la baisse, l'arrivée prochaine dans les étals des 7800 GTX devrait arranger tout cela...

Config 1 : ATI Radeon X600 Pro 128 Mo (PCI Express), environ 110 euros TTC.
Config 2 : ATI Radeon X700 Pro 128 Mo (PCI Express), environ 180 euros TTC, nVidia GeForce 6600 GT (PCI Express) 128 Mo, environ 200 euros TTC.
Config 3 : ATI Radeon X800 XL 256 Mo (PCI Express), environ 280 euros, nVidia GeForce 6800 GT (PCI Express) 256 Mo, environ 390 euros TTC.

Le routeur WiFi

Entre la PSP, votre ordinateur portable et vos trois futures consoles de salon, il va y avoir du monde à relier à Internet, le tout sans fil, bien entendu. Tous ont fait l'effort de supporter le WiFi, alors bougez-vous aussi en investissant dans un routeur à cette norme. Certains modèles font en prime office de modem, ça remplacera agréablement cette chose verte au format USB qui vous cause tant de malheurs...

- Linksys WRT54G (routeur Cable/ADSL, WiFi 802.11g) : environ 70 euros.
- Linksys WAG54G (modem routeur ADSL, WiFi 802.11g) : environ 100 euros.

Le moniteur

Si le marché des écrans CRT est moribond, certains font la fête du coté des LCD. Fort de son partenariat avec AU Optronics, Viewsonic est en forme en ce moment avec les moniteurs qui apportent le meilleur compromis de qualité pour les joueurs. Les 19 pouces en prime continuent de baisser. Je crois qu'il faut se faire à la raison, avant la fin de l'année, vous aussi allez y passer.

Config 1 : 19 pouces Mitsubishi Diamond Pro 93SB, environ 260 euros TTC.
Config 2 : 19 pouces ViewSonic P95f+, environ 350 euros TTC ou 17 pouces LCD Viewsonic VP171b (version 8 ms), environ 320 euros TTC.
Config 3 : 19 pouces LCD Viewsonic VP191b (version 8 ms), environ 460 euros TTC, ou 22 pouces Mitsubishi Diamond Pro 230SB, environ 600 euros TTC.

Le mini-PC

Non, vous n'avez pas besoin d'un mini-PC. À quoi bon rajouter un ordinateur de plus dans votre salon, déjà bien équipé ? En remplacement de votre machine principale ? Mais pourquoi faire tant de frais. À votre place, j'économiserai pour pouvoir m'offrir un voyage dans un pays chaud. Comment ça ? Oui, j'ai besoin de vacances, je sais.

- MSI Mega 180 (Nforce 2 GT/Socket A, WiFi 802.11b, Tuner, Lecteur CD/MP3) : environ 310 euros TTC.
- Biostar iDEQ 200A (ATI Radeon 9100/Socket 478) : environ 220 euros TTC.
- Soltek EQ3901 (nVidia nForce 3 250/Socket 939) : environ 320 euros TTC.

ET POKE ET PEEK

« De par la résolution 640x480, la pixellisation des sprites est minime, même en gros plan. » Il y a des légendes de photos qui ne mentent pas. Nous sommes bien en 1995, le reportage de Wing Commander IV est en couverture et une armada de joueurs transis attend impatiemment la suite des aventures des Kilrathis et des Humains. Et vous étiez peut-être de ceux-là.

Bien avant l'épidémie des MMO, la mode fut aux jeux avec acteurs digitalisés inside. Parce qu'on ne savait pas faire mieux en 3D, parce que c'était à la mode et parce que c'était un bon moyen de faire passer des budgets astronomiques pour réaliser son produit. Chris Roberts était un maître dans cet art (WC3 avait coûté 4 millions de dollars), mais WC4 fut son dernier coup d'éclat. On attend encore le film Wing Commander dont il avait écrit le script à l'époque… N'insistez pas, puisque je vous dis qu'il ne l'a pas fait ! Rha, oui bon d'accord, c'est finalement sorti en 1999 et il obtient la note faramineuse de 3,6/10 sur imdb.com. Monde cruel… Pour ceux que ça intéresse, sachez qu'il produit maintenant de nombreux films, et pas que des bouses, loin de là. Les chances qu'il finisse un jour Loose Canon sont très minces, Yavin va faire une dépression. Reparlons plutôt jeux vidéo, surtout que ce numéro 62 contenait un sérieux concurrent pour la série des WC : The Last Dynasty (90 %, Sierra). La phrase en introduction de cette page est tirée du test de ce jeu, qui malheureusement était loin d'égaler les productions d'Origin côté vidéo. On remarque aussi FX Fighter (80 % sur Pentium, édité par GTE), un des rares représentants de la catégorie jeux de baston sur PC. Pinky nous explique que sur processeurs 64 bits, c'est super fluide. Haha, sacré Pinky, une vraie brute en technique. Bougez pas, je vais le vanner, je reviens, je ne vais pas rater une occasion de ce calibre.



Un peu d'histoire : Hi-Octane (75 %, Bullfrog), un jeu de course avec le moteur 3D de Magic Carpet, dans la veine de WipeOut, terminé en catastrophe par les frères Carter (ceux de Fable) pour calmer EA, qui n'aime pas les dates de sortie « When it's done ».



Félicitations pour ton mariage Victor ! Mais ta femme avait-elle vue cette photo ? Mmmh ?

UNE ERREUR EST SI VITE ARRIVÉE

Moment de nostalgie, l'article sur l'arrivée imminente de Windows 95, le messie qui allait enfin abolir les configurations sadiques du DOS à coup de EMM et autre XMS. En vrac, ce numéro d'été comportait aussi un reportage sur Roberta Williams qui préparait la sortie de Phantasmagoria et un comparatif de cartes son très complet qui rappelle douloureusement qu'une Ultra Sound Max, ça coûtait quand même 1900 francs. Ouch. Cela dit, une SB AWE32 c'était 1800 francs et vachement moins bien. Je vous expliquerais bien pourquoi mais j'ai peur que ça n'ait plus



beaucoup d'importance… Page 128, reportage Bullfrog avec interview d'un habitué du mag, Peter Molyneux. Je lui en veux toujours de n'avoir jamais terminé The Indestructibles, un jeu de super-héros qui s'annonçait superbe. Dans mes rêves de fan de comics en tout cas, il était grandiose. On trouve un paquet d'autres reportages mais vu les jeux concernés, je passerais pudiquement le sujet pour arriver directement aux previews. Gros morceau dès la première page avec Fade to Black. On a même droit à un making of du produit, qui était fignolé dans les studios de Delphine Software. Les autres gros titres présentés sont Crusader No Remorse, Need For Speed, FlightSim 5.1 et Space Quest 6. Autant de raisons d'aller farfouiller dans mes boîtes de vieux CD et d'installer Dosbox (http://dosbox.sourceforge.net). Finalement, pas étonnant qu'on ait réussi à maîtriser les arcanes de la gestion mémoire DOS, avec des motivations pareilles…

Caféine



Verbatim
Votre Solution DVD

Technologie, Vitesse et sécurité

Une recherche et développement performante au niveau mondial, associée à l'expertise technique, nous permet de mettre au point des supports polyvalents de grande qualité. Les DVD Verbatim sont idéaux pour l'archivage et le transfert de données. De plus, ils permettent l'enregistrement de deux heures de vidéo qualité DVD sur ces 4.7 GB.

Grâce à une collaboration étroite avec les fabricants de matériel informatique et vidéo grand public, nous sommes les premiers à mettre sur le marché les toutes dernières technologies et souvent des premières mondiales.
Nous assurons ainsi la compatibilité avec une large gamme de matériel informatique et grand public. Acteur majeur du marché, notre réputation a été obtenue grâce à des supports de grande qualité dans tous les formats de DVD.

Verbatim prépare le futur du DVD!






L'ARME SECRÈTE DES MANGAS
MANGA LOOK DE GARNIER FRUCTIS STYLE AUX MICRO-CIRES DE FRUITS.
Coiffures aux volumes vertigineux et pics asymétriques, pour y arriver les Mangas ont Fructis Style. Sa formule fixation ultra-forte, enrichie en agents matifiants, permet de passer du dessin à la réalité. >www.garnier.com
GARNIER
FRUCTIS STYLE
AUX MICRO-CIRES DE FRUITS
MANGA LOOK
Pâte Destructurante Effet Mat
GARNIER

N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

joystick

#171
JUIN
2005

BATTLEFIELD 2

PETITS MEURTRES ENTRE AMIS

Numéro 171 • Juin 2005 • FRANCE métropolitaine • ANT-GUY 7,60 € • REU 9,35 € • BEL 6,60 € • CH 13 FS • CAN 9,95 $ • LUX 6,60 € • MAR 82,50 DH • PORT cont 7 €

PROFITEZ DE NOTRE OFFRE SPÉCIALE D'ABONNEMENT

1 an / 11 numéros



✔ près de 50% de réduction

ABONNEZ-VOUS À JOYSTICK

EB72

À retourner accompagné de votre règlement à : **Joystick - Service Abonnements** - 18 - 24 quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

❑ OUI, Je m'abonne à Joystick pour 1 an / 11 numéros.

38,50 € au lieu de 71,50 €*

JE CHOISIS LA VERSION ❑ CD OU ❑ DVD

ADRESSE DE RÉCEPTION DE L'ABONNEMENT

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :

❑ Mme ❑ Mle ❑ Mr

Nom*: ....

Prénom*: ....

Société : ....

Adresse* : ....

Code Postal* : [| | | |] Ville* : ....

Adresse email : ....

Tél : ....

Date de Naissance : [|] [|] [|]

(*) Champs obligatoires

ABONNEMENT 1 AN

JE CHOISIS MON MODE DE PAIEMENT

❑ Je règle par chèque postal ou bancaire ci-joint à l'ordre de Future France

❑ Je préfère régler par carte bancaire : N° CB [| | |] [| | |] [| | |] [| | |]

Expire le [|] [|] (Validité minimale : 2 mois) Cryptogramme [| |]

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions :
Quelle console utilisez-vous : ❑ Playstation ❑ Game Cube ❑ Game Boy Advance ❑ Xbox
De quel matériel informatique disposez-vous : ❑ PC ❑ Mac

Date et signature obligatoires :

Offre d'abonnement réservée à la France métropolitaine, valable jusqu'au 31/07/2005. Par défaut vous serez abonné à la version CD. Pour l'étranger, nous consulter : 01 44 84 05 50 ou par e-mail: abofuture@dipinfo.fr. Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux 6,50 € (01/01/05). En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informpmatique, aux fichiers etr aux libertés,(Article 27), les informations qui vous sont demandées sont nécessaires au traitement de votre abonnement. Les informations nominatives que vous serez amené à fournir ne sont transmises qu'auprès des personnes physiques ou morales habilitées à les connaître. Ces informations nominatives peuvent donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Future, éditeur du dit magazine, ou directement en adressant un courrier à l'adresse suivante : Future France Service abonnements - 101-109 rue Jean-Jaurès - 92300 LEVALLOIS PERRET. Par notre inermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante : ❑